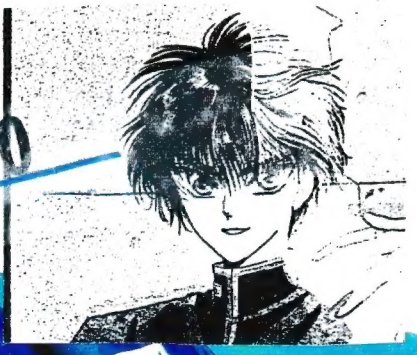
Come MANGA

RIVISTA DI VERA INFORMAZIONE SU ANIME & MANGA

£. 5000 N. 1 NOVEMBRE 1994



GETTER ROBO·GO

X: IL NUOVO FUMETTO

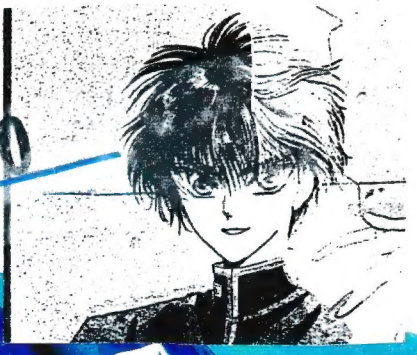
INEDITO! le foto censurate nei cartoni ANIMATI

SAINT SEIYA:
- le parodie erotiche
- i disegni originali di Shingo Araki
- il romanzo originale

Come MANGA

RIVISTA DI VERA INFORMAZIONE SU ANIME & MANGA

£. 5000 N. 1 NOVEMBRE 1994



GETTER ROBO·GO

X: IL NUOVO FUMETTO

INEDITO! le foto censurate nei cartoni ANIMATI

SAINT SEIYA:
- le parodie erotiche
- i disegni originali di Shingo Araki
- il romanzo originale

M COME MANGA
Periodico - n° 1 - Novembre 1994
£. 5.000
Redazione:
Via Gallia 60
00183 Roma

DIRETTORE RESPONSABILE
Fiorella Santillo
HANNO COLLABORATO
A QUESTO NUMERO:
Per le traduzioni
e i servizi:
Fiorella Santillo,
Cristina Santillo,
Per le illustrazioni:
Emma Erlicher
Composizione dei testi
dattiloscritti:
Caterina Cantone

BIBLIOGRAFIA:
Saint Seiya - Jump
Gold Selection - Shueisha
X - staff CLAMP
Dynamic Pro.
Sunrise
OUT
Tokuma Shôten
Animedia
Animage

Tutti i fumetti, disegni,
illustrazioni e articoli
sono copyright degli autori
e delle rispettive case esitrici
detenenti i diritti.

Questa fanzine non è a scopo di
lucro ma a diffusione limitata
e controllata.

M COME MANGA
potete trovarlo:
* In tutte le principali Fiere
  del Fumetto del Lazio
* Presso la libreria ALL AMERICAN
  COMICS di Roma
* Ordinandolo per corrispondenza,
  inviando un vaglia postale di
  £. 7.100 (£.5.000 + £.2.100 per
  le spese postali) a:

  Cristina Santillo
  Via Gallia 60
  00183 Roma
  e pagabile presso l'ufficio
  postale ROMA 54,
  completo del vostro nome e indirizzo
  Per abbonamenti:
  un abbonamento a sei numeri costa
  £. 30.000 + £. 12.600 per le spese
  postali tot. £. 42.600 da inviare
  tramite vaglia postale alla stesso
  indirizzo.
  Chi si abbona riceverà un piccolo
  omaggio sui cartoni giapponesi.
  Importante: se M COME MANGA dovesse
  interrompere le pubblicazioni, sarà
  restituita agli abbonati la somma
  corrispondente ai numeri non pubblicati.

INDICE

AI LETTORI..... 3
M COME MAIL..... 4
KIMIBOKU..... 6
LUCCA E ROMA: DUE MOSTRE A CONFRONTO 22
LE SCHEDE DEI PERSONAGGI..... 24
LE CANZONI DEI CARTONI..... 25
UN LEGAME FRATERNO..... 26
X..... 29
LE SCENE CENSURATE NEGLI ANIME..... 41
GETTA ROBOT GO..... 44
LE NOSTRE PARODIE ILLUSTRATE: KEN... 47
LA SUNRISE FABBRICA DI ROBOT..... 48
CONCORSO M FILES N° 1..... 51

M COME MANGA
Periodico - n° 1 - Novembre 1994
£. 5.000
Redazione:
Via Gallia 60
00183 Roma

DIRETTORE RESPONSABILE
Fiorella Santillo
HANNO COLLABORATO
A QUESTO NUMERO:
Per le traduzioni
e i servizi:
Fiorella Santillo,
Cristina Santillo,
Per le illustrazioni:
Emma Erlicher
Composizione dei testi
dattiloscritti:
Caterina Cantone

BIBLIOGRAFIA:
Saint Seiya - Jump
Gold Selection - Shueisha
X - staff CLAMP
Dynamic Pro.
Sunrise
OUT
Tokuma Shôten
Animedia
Animage

Tutti i fumetti, disegni,
illustrazioni e articoli
sono copyright degli autori
e delle rispettive case esitrici
detenenti i diritti.

Questa fanzine non è a scopo di
lucro ma a diffusione limitata
e controllata.

M COME MANGA
potete trovarlo:
* In tutte le principali Fiere
  del Fumetto del Lazio
* Presso la libreria ALL AMERICAN
  COMICS di Roma
* Ordinandolo per corrispondenza,
  inviando un vaglia postale di
  £. 7.100 (£.5.000 + £.2.100 per
  le spese postali) a:

  Cristina Santillo
  Via Gallia 60
  00183 Roma
  e pagabile presso l'ufficio
  postale ROMA 54,
  completo del vostro nome e indirizzo
  Per abbonamenti:
  un abbonamento a sei numeri costa
  £. 30.000 + £. 12.600 per le spese
  postali tot. £. 42.600 da inviare
  tramite vaglia postale alla stesso
  indirizzo.
  Chi si abbona riceverà un piccolo
  omaggio sui cartoni giapponesi.
  Importante: se M COME MANGA dovesse
  interrompere le pubblicazioni, sarà
  restituita agli abbonati la somma
  corrispondente ai numeri non pubblicati.

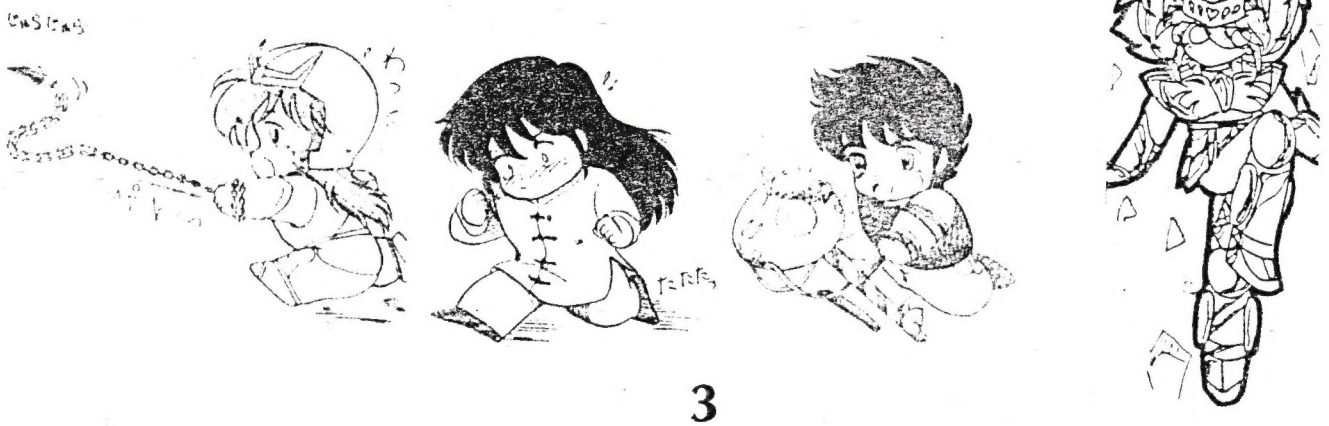
INDICE

AI LETTORI..... 3
M COME MAIL..... 4
KIMIBOKU..... 6
LUCCA E ROMA: DUE MOSTRE A CONFRONTO 22
LE SCHEDE DEI PERSONAGGI..... 24
LE CANZONI DEI CARTONI..... 25
UN LEGAME FRATERNO..... 26
X..... 29
LE SCENE CENSURATE NEGLI ANIME..... 41
GETTA ROBOT GO..... 44
LE NOSTRE PARODIE ILLUSTRATE: KEN... 47
LA SUNRISE FABBRICA DI ROBOT..... 48
CONCORSO M FILES N° 1..... 51

AI LETTORI

Cari lettori...
...ci siete?! Rispondete!!! Il n° 0 di M come Manga è andato benissimo, ha venduto tante copie, però... Perché non ci avete scritto?! Non abbiamo ricevuto quasi nessuna lettera! Forse non vi è piaciuto? Anche se non vi è piaciuto, scriveteci lo stesso: diteci perché non vi è piaciuto e cosa volete nei prossimi numeri. Ma noi non pensiamo che non vi sia piaciuto per niente. Non pensiamo nemmeno che lo avete comprato e poi lo avete buttato da una parte senza nemmeno leggerlo. Forse i lettori di M come Manga sono un pò pigri, e allora lo ripetiamo: vogliamo aprire un dialogo con i lettori. Scriveteci, mandateci le vostre lettere con le domande su tutti gli argomenti, anche non sui manga. Se volete parlare di qualsiasi cosa, noi vi risponderemo! E compilate il tagliando con le domande su questo n° 1. Veramente, qualcuno ce lo ha inviato, il tagliando del n° 0, e noi abbiamo appreso che: le parodie sono state la parte più apprezzata, specialmente quella su Saint Seiya. Anche il fumetto "Memory of Hokuto no Ken" ha riscosso successo, ma come vedete non abbiamo continuato le pubblicazioni perché le ha già pubblicate una casa editrice e noi non vogliamo pubblicare repliche ma solo novità. Il fumetto "La stella dei kurdi" invece, sembra che non sia piaciuto proprio a nessuno, e allora lo abbiamo sospeso. Perché non è piaciuto? Eppure Yasuhiko Yoshikazu non è certo un disegnatore da buttar via. In attesa che voi lettori ci dite quali fumetti e quali disegnatori preferite, e cosa volete vedere pubblicato, noi vi proponiamo un'altra parodia di Saint Seiya, questa meno "innocente" della precedente, e vi anticipiamo che nel prossimo numero ne troverete un'altra ancor più "a luci rosse"... L'altro fumetto è "X", disegnato dallo staff CLAMP. Piacerà o no? E' un'incognita, come dice il titolo. Noi speriamo che ottenga consensi; altrimenti dovremo sceglierne ancora un altro (ed è difficile scegliere, avendo una biblioteca fornitissima...). Come vedete, in questo numero abbiamo iniziato delle rubriche: la posta, i concorsi a premi. Troverete anche un dossier sulla Sunrise, uno su Getta Robot Gô, una canzone di Saint Seiya tradotta in italiano, gli interessanti schizzi dei personaggi di Saint Seiya disegnati da Shingo Araki, le scene censurate nei cartoni animati giapponesi. E la novità più grossa del n° 1 sta nel formato che cambia e diventa più grande, e inoltre abbiamo la copertina a colori! Ci scusiamo con i lettori per la pessima qualità della stampa sul n° 0 (che non dipendeva da noi ma dalla tipografia) e abbiamo provveduto a migliorarla.
Un'ultima domanda: cosa ne pensate dei fumetti giapponesi pubblicati con la lettura da destra a sinistra? Vi dà fastidio leggerli così? In attesa della vostra risposta vi auguriamo buona lettura e... scriveteci.

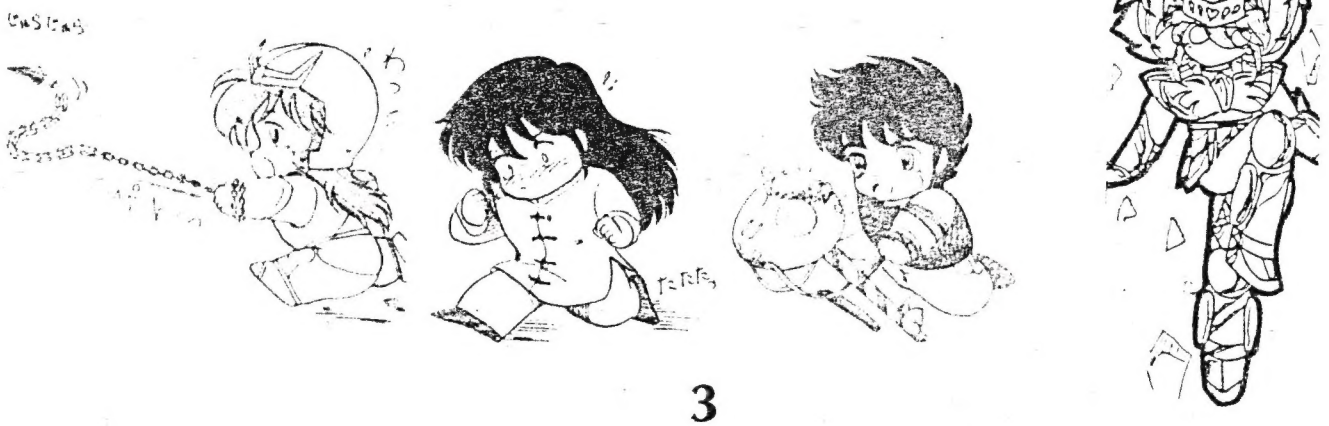
La Redazione



AI LETTORI

Cari lettori...
...ci siete?! Rispondete!!! Il n° 0 di M come Manga è andato benissimo, ha venduto tante copie, però... Perché non ci avete scritto?! Non abbiamo ricevuto quasi nessuna lettera! Forse non vi è piaciuto? Anche se non vi è piaciuto, scriveteci lo stesso: diteci perché non vi è piaciuto e cosa volete nei prossimi numeri. Ma noi non pensiamo che non vi sia piaciuto per niente. Non pensiamo nemmeno che lo avete comprato e poi lo avete buttato da una parte senza nemmeno leggerlo. Forse i lettori di M come Manga sono un pò pigri, e allora lo ripetiamo: vogliamo aprire un dialogo con i lettori. Scriveteci, mandateci le vostre lettere con le domande su tutti gli argomenti, anche non sui manga. Se volete parlare di qualsiasi cosa, noi vi risponderemo! E compilate il tagliando con le domande su questo n° 1. Veramente, qualcuno ce lo ha inviato, il tagliando del n° 0, e noi abbiamo appreso che: le parodie sono state la parte più apprezzata, specialmente quella su Saint Seiya. Anche il fumetto "Memory of Hokuto no Ken" ha riscosso successo, ma come vedete non abbiamo continuato le pubblicazioni perché le ha già pubblicate una casa editrice e noi non vogliamo pubblicare repliche ma solo novità. Il fumetto "La stella dei kurdi" invece, sembra che non sia piaciuto proprio a nessuno, e allora lo abbiamo sospeso. Perché non è piaciuto? Eppure Yasuhiko Yoshikazu non è certo un disegnatore da buttar via. In attesa che voi lettori ci dite quali fumetti e quali disegnatori preferite, e cosa volete vedere pubblicato, noi vi proponiamo un'altra parodia di Saint Seiya, questa meno "innocente" della precedente, e vi anticipiamo che nel prossimo numero ne troverete un'altra ancor più "a luci rosse"... L'altro fumetto è "X", disegnato dallo staff CLAMP. Piacerà o no? E' un'incognita, come dice il titolo. Noi speriamo che ottenga consensi; altrimenti dovremo sceglierne ancora un altro (ed è difficile scegliere, avendo una biblioteca fornitissima...). Come vedete, in questo numero abbiamo iniziato delle rubriche: la posta, i concorsi a premi. Troverete anche un dossier sulla Sunrise, uno su Getta Robot Gô, una canzone di Saint Seiya tradotta in italiano, gli interessanti schizzi dei personaggi di Saint Seiya disegnati da Shingo Araki, le scene censurate nei cartoni animati giapponesi. E la novità più grossa del n° 1 sta nel formato che cambia e diventa più grande, e inoltre abbiamo la copertina a colori! Ci scusiamo con i lettori per la pessima qualità della stampa sul n° 0 (che non dipendeva da noi ma dalla tipografia) e abbiamo provveduto a migliorarla.
Un'ultima domanda: cosa ne pensate dei fumetti giapponesi pubblicati con la lettura da destra a sinistra? Vi dà fastidio leggerli così? In attesa della vostra risposta vi auguriamo buona lettura e... scriveteci.

La Redazione



M come Mail

Non mi è piaciuta la qualità dell'immagine, è troppo chiara, non si vede niente! Le fotocopie sono persino più nitide della copertina stampata, le immagini vengono troppo sbiadite (guarda un pò a pag. 31! E' venuta bene solo l'immagine di RYU DOLK). Ma le pagine più belle sono... la n° 2 e la n° 3 con SHUN, HYOGA, SAORI e SEIYA MINI MINI MERAVIGLIOSI!

Marcella Argento, Catania

Cara Marcella, la qualità dell'immagine del n° 0 è risultata un disastro, perché ci siamo rivolti a una tipografia che non sapeva fare assolutamente niente. I primi ad accorgerci che la rivista era stata stampata male siamo stati noi ma ormai... la frittata era fatta e dovevamo mettere la rivista in vendita; comunque per il n° 1 abbiamo provveduto a farlo stampare in un'altra sede, e puoi vedere tu stessa il risultato. Abbiamo anche la copertina a colori, e speriamo che ti piaccia. Quindi scusaci per la qualità scadente del n° 0, che non si ripeterà. Ti sono piaciuti I SAINT DEFORMED? E' vero, sono proprio carini, piacciono anche a noi! Come vedi, anche in questo numero abbiamo messo immagini dei Saint di Atena piccoli piccoli... Siamo sicuri che sono piaciuti a tanti lettori. Scrivici ancora!

Ho da farvi alcune domande: chi è stata l'autrice del fumetto comico su Ken? COMPLIMENTI, E' MOLTO CARINO E DIVERTENTE, mi ha fatto uno strano effetto vedere un personaggio in vesti che io personalmente, MAI sarei stata capace di attribuirgli... Perché non avete invertito l'ordine delle vignette?! Certo non è un problema, ma è più comodo per i lettori leggere un fumetto alla maniera occidentale. Nel fumetto "Memory of Hokuto no Ken", Yuki sta per Giulia? (scusate la mia ignoranza.) In generale la rivista mi è piaciuta, anche se un pò di colore (almeno in copertina) NON GUASTEREBBE! che cosa avete provato nel mettere piede per la prima volta in Giappone e addirittura alla TOEI ANIMATION!? Chi ha realizzato il disegno di Ken sulla copertina? Un'ultima cosa: penso che ai lettori farebbe molto piacere imparare la lingua giapponese. Una cosa del genere era già stata presa in considerazione da Japan Magazine ma ora che JM ha chiuso bottega potreste cominciare voi a fare qualocosa di simile; ancora potreste realizzare una vasta argomentazione riguardante il fumetto, le sue tecniche,le impaginazioni, le onomatopee ed altro... Quanti sono i ragazzi che comprano la rivista? In che modo la pubblicate? Perché come JM non vi munite di una persona dall'ANIMO nobile per aprire una posta come quella del Drago?! (io credo che il successo di JM dipendesse quasi esclusivamente dalla posta del Drago e da "I vostri disegni"...)

Antonella Varriale, Pianura (NA)

Cara Antonella, abbiamo dovuto sintetizzare un pò la tua lunga lettera: il fumetto "KENGHIRO" è stato ideato e disegnato da una disegnatrice italiana che si chiama Emma Erlicher, ci fa piacere sapere che l'hai gradito; anche lei sarà molto contenta di sapere che il suo fumetto ha avuto successo. Con i nostri modesti mezzi a disposizione non siamo in grado di invertire l'ordine delle vignette dei fumetti giapponesi. Noi non siamo una vera casa editrice ma lavoriamo per conto nostro e ci arrangiamo a fare quello che possiamo. L'unico modo per far capire ai lettori come si leggono questi fumetti era di mettere le freccette con le indicazioni, altrimenti l'alternativa sarebbe di prendere fumetti

M come Mail

Non mi è piaciuta la qualità dell'immagine, è troppo chiara, non si vede niente! Le fotocopie sono persino più nitide della copertina stampata, le immagini vengono troppo sbiadite (guarda un pò a pag. 31! E' venuta bene solo l'immagine di RYU DOLK). Ma le pagine più belle sono... la n° 2 e la n° 3 con SHUN, HYOGA, SAORI e SEIYA MINI MINI MERAVIGLIOSI!

Marcella Argento, Catania

Cara Marcella, la qualità dell'immagine del n° 0 è risultata un disastro, perché ci siamo rivolti a una tipografia che non sapeva fare assolutamente niente. I primi ad accorgerci che la rivista era stata stampata male siamo stati noi ma ormai... la frittata era fatta e dovevamo mettere la rivista in vendita; comunque per il n° 1 abbiamo provveduto a farlo stampare in un'altra sede, e puoi vedere tu stessa il risultato. Abbiamo anche la copertina a colori, e speriamo che ti piaccia. Quindi scusaci per la qualità scadente del n° 0, che non si ripeterà. Ti sono piaciuti I SAINT DEFORMED? E' vero, sono proprio carini, piacciono anche a noi! Come vedi, anche in questo numero abbiamo messo immagini dei Saint di Atena piccoli piccoli... Siamo sicuri che sono piaciuti a tanti lettori. Scrivici ancora!

Ho da farvi alcune domande: chi è stata l'autrice del fumetto comico su Ken? COMPLIMENTI, E' MOLTO CARINO E DIVERTENTE, mi ha fatto uno strano effetto vedere un personaggio in vesti che io personalmente, MAI sarei stata capace di attribuirgli... Perché non avete invertito l'ordine delle vignette?! Certo non è un problema, ma è più comodo per i lettori leggere un fumetto alla maniera occidentale. Nel fumetto "Memory of Hokuto no Ken", Yuki sta per Giulia? (scusate la mia ignoranza.) In generale la rivista mi è piaciuta, anche se un pò di colore (almeno in copertina) NON GUASTEREBBE! che cosa avete provato nel mettere piede per la prima volta in Giappone e addirittura alla TOEI ANIMATION!? Chi ha realizzato il disegno di Ken sulla copertina? Un'ultima cosa: penso che ai lettori farebbe molto piacere imparare la lingua giapponese. Una cosa del genere era già stata presa in considerazione da Japan Magazine ma ora che JM ha chiuso bottega potreste cominciare voi a fare qualocosa di simile; ancora potreste realizzare una vasta argomentazione riguardante il fumetto, le sue tecniche,le impaginazioni, le onomatopee ed altro... Quanti sono i ragazzi che comprano la rivista? In che modo la pubblicate? Perché come JM non vi munite di una persona dall'ANIMO nobile per aprire una posta come quella del Drago?! (io credo che il successo di JM dipendesse quasi esclusivamente dalla posta del Drago e da "I vostri disegni"...)

Antonella Varriale, Pianura (NA)

Cara Antonella, abbiamo dovuto sintetizzare un pò la tua lunga lettera: il fumetto "KENGHIRO" è stato ideato e disegnato da una disegnatrice italiana che si chiama Emma Erlicher, ci fa piacere sapere che l'hai gradito; anche lei sarà molto contenta di sapere che il suo fumetto ha avuto successo. Con i nostri modesti mezzi a disposizione non siamo in grado di invertire l'ordine delle vignette dei fumetti giapponesi. Noi non siamo una vera casa editrice ma lavoriamo per conto nostro e ci arrangiamo a fare quello che possiamo. L'unico modo per far capire ai lettori come si leggono questi fumetti era di mettere le freccette con le indicazioni, altrimenti l'alternativa sarebbe di prendere fumetti

già ribaltati e pubblicati da case editrici occidentali e questo non ci piace perché saremmo costretti a dipendere dalle scelte altrui, invece noi vogliamo pubblicare manga assolutamente inediti.

Yuki non è Giulia, si chiama proprio YUKI. Questo fumetto non ha niente a che vedere con la serie TV; è un fumetto che Tetsuo Hara aveva pubblicato a parte, e quindi anche i personaggi sono altri.

Anche per il colore, i nostri modesti mezzi non ci hanno permesso di metterlo nel n° 0, ma come puoi vedere, in questo numero abbiamo la copertina a colori, ed è già molto. Nelle altre pagine non lo possiamo mettere perché verrebbe a costare troppo.

La prima volta che siamo andate in Giappone eravamo contentissime, non ci sembrava vero, e quando abbiamo messo piede alla TOEI... io (Fiorella) ero emozionata, non sapevo che dire... e anche Cristina.

Il disegno di Ken in copertina è tratto dal fumetto "Memory of Hokuto no Ken" ed è disegnato da Tetsuo Hara.

Anche noi pensiamo che ai lettori piacerebbe imparare il giapponese. Vedremo in futuro, se potremo fare una rubrica di lezioni di giapponese, grazie del suggerimento.

Un'argomentazione riguardante il fumetto... Ci avevamo pensato anche noi, vedrai nei prossimi numeri.

I ragazzi che comprano M COME MANGA sono tanti. Il n° 0 lo abbiamo fatto pubblicare da una tipografia, ma non siamo stati soddisfatti del risultato, perciò il n° 1 è stato realizzato in un altro modo.

L'idea di una rubrica della posta come quella del Drago di JM è buona, anche noi avevamo pensato a una cosa del genere. faremo qualche cosa nei prossimi numeri... anche per quanto riguarda i disegni dei lettori, ci saranno delle sorprese. Intanto in questo numero puoi vedere che abbiamo messo un concorso a premi per i lettori. Grazie dei suggerimenti che ci hai dato, ne terremo conto. Sei una lettrice attenta, scrivici ancora.

La Redazione

lo studio grafico **F.C.A.** organizza per la prima volta in Italia corsi di

TECNICA DEL CARTONE ANIMATO GIAPPONESE

sono aperte le iscrizioni

per informazioni rivolgersi al ☎ *77200586*

(le classi sono a numero chiuso)

zona s. giovanni - metro A
fermate s. giovanni-re di
roma - autobus: *4-90-*

già ribaltati e pubblicati da case editrici occidentali e questo non ci piace perché saremmo costretti a dipendere dalle scelte altrui, invece noi vogliamo pubblicare manga assolutamente inediti.

Yuki non è Giulia, si chiama proprio YUKI. Questo fumetto non ha niente a che vedere con la serie TV; è un fumetto che Tetsuo Hara aveva pubblicato a parte, e quindi anche i personaggi sono altri.

Anche per il colore, i nostri modesti mezzi non ci hanno permesso di metterlo nel n° 0, ma come puoi vedere, in questo numero abbiamo la copertina a colori, ed è già molto. Nelle altre pagine non lo possiamo mettere perché verrebbe a costare troppo.

La prima volta che siamo andate in Giappone eravamo contentissime, non ci sembrava vero, e quando abbiamo messo piede alla TOEI... io (Fiorella) ero emozionata, non sapevo che dire... e anche Cristina.

Il disegno di Ken in copertina è tratto dal fumetto "Memory of Hokuto no Ken" ed è disegnato da Tetsuo Hara.

Anche noi pensiamo che ai lettori piacerebbe imparare il giapponese. Vedremo in futuro, se potremo fare una rubrica di lezioni di giapponese, grazie del suggerimento.

Un'argomentazione riguardante il fumetto... Ci avevamo pensato anche noi, vedrai nei prossimi numeri.

I ragazzi che comprano M COME MANGA sono tanti. Il n° 0 lo abbiamo fatto pubblicare da una tipografia, ma non siamo stati soddisfatti del risultato, perciò il n° 1 è stato realizzato in un altro modo.

L'idea di una rubrica della posta come quella del Drago di JM è buona, anche noi avevamo pensato a una cosa del genere. faremo qualche cosa nei prossimi numeri... anche per quanto riguarda i disegni dei lettori, ci saranno delle sorprese. Intanto in questo numero puoi vedere che abbiamo messo un concorso a premi per i lettori. Grazie dei suggerimenti che ci hai dato, ne terremo conto. Sei una lettrice attenta, scrivici ancora.

La Redazione

lo studio grafico **F.C.A.** organizza per la prima volta in Italia corsi di

TECNICA DEL CARTONE ANIMATO GIAPPONESE

sono aperte le iscrizioni

per informazioni rivolgersi al ☎ *77200586*

(le classi sono a numero chiuso)

zona s. giovanni - metro A
fermate s. giovanni-re di
roma - autobus: *4-90-*

LE PARODIE EROTICHE DEI CAVALIERI

testo e disegni di GENEVIEVE

traduzione di FIORELLA SANTILLO

LE PARODIE EROTICHE DEI CAVALIERI

testo e disegni di GENEVIEVE

traduzione di FIORELLA SANTILLO

← LEGGERE DA DESTRA A SINISTRA

← LEGGERE DA DESTRA A SINISTRA

KON!
KON!
3
SONO IO, SONO HYŌGA. SEI ALZATO?
A... AA...
É TARDI, SCUSA...
POSSO ENTRARE UN PO'?

KON!
KON!
3
SONO IO, SONO HYŌGA. SEI ALZATO?
A... AA...
É TARDI, SCUSA...
POSSO ENTRARE UN PO'?

SU, EN-TRA.
NA-TU-RAL-MEN-TE
HAI POTU-TO DARE A MIO FRA-TELLO IL TUO PREZIOSO CROCIFISSO...
DI COSA?
GRA-ZIE HYŌ-GA!
IN OLTRE . . . . CI SIETE . . . ANCHE TUTTI VOI . . .
PERŌ . . . IN QUANTO A ME, STO BENE. FINORA SO-NO STATO SOLO
ORA, SA-RAI VENU-TO PERCHÈ SEI PREOC-CUPATO PER ME

SU, EN-TRA.
NA-TU-RAL-MEN-TE
HAI POTU-TO DARE A MIO FRA-TELLO IL TUO PREZIOSO CROCIFISSO...
DI COSA?
GRA-ZIE HYŌ-GA!
IN OLTRE . . . . CI SIETE . . . ANCHE TUTTI VOI . . .
PERŌ . . . IN QUANTO A ME, STO BENE. FINORA SO-NO STATO SOLO
ORA, SA-RAI VENU-TO PERCHÈ SEI PREOC-CUPATO PER ME

SHUN!
SCU-
SA...?
ANCHE SE NON HAI PA-ZIENZA, NON IMPOR-TA...
NON TI STRA-PAZZA-RE!
5

SHUN!
SCU-
SA...?
ANCHE SE NON HAI PA-ZIENZA, NON IMPOR-TA...
NON TI STRA-PAZZA-RE!
5

QUESTA VOLTA VA BENE... PERCHÉ TI SEI CALMATO...
MI SONO MOSTRATO MALVESTITO, EH...
É COSÍ... DA QUEL GIORNO, CONTINUAMENTE...
PER ME QUESTI SEI ANNI...
LA SPERANZA DI INCONTRARE UNA SECONDA VOLTA MIO FRATELLO ERA TUTTO..
6
NON ERA UNA COSA GRAVE, TUTTAVIA, PER ME FU TERRIBILMENTE DURO...
IL LUOGO DOVE ERO STATO INVIATO, SE SI PARAGONASSE AL L'ISOLA DI DEATH QUEEN....

QUESTA VOLTA VA BENE... PERCHÉ TI SEI CALMATO...
MI SONO MOSTRATO MALVESTITO, EH...
É COSÍ... DA QUEL GIORNO, CONTINUAMENTE...
PER ME QUESTI SEI ANNI...
LA SPERANZA DI INCONTRARE UNA SECONDA VOLTA MIO FRATELLO ERA TUTTO..
6
NON ERA UNA COSA GRAVE, TUTTAVIA, PER ME FU TERRIBILMENTE DURO...
IL LUOGO DOVE ERO STATO INVIATO, SE SI PARAGONASSE AL L'ISOLA DI DEATH QUEEN....

QUELLO... SE PENSO CHE L'HO POTUTO INCONTRARE... ERA DIVENTATO UN ALTRO.
IO, CHE ERO UN PIAGNUCOLONE, ANCHE SE FOSSI DIVENTATO UN SAINT, SOLTANTO INCONTRARE MIO FRATELLO...
HYŌGA?
IMPROVVISAMENTE, QUANDO È COMINCIATA LA RIAP PACIFICAZIONE....
HYŌ

QUELLO... SE PENSO CHE L'HO POTUTO INCONTRARE... ERA DIVENTATO UN ALTRO.
IO, CHE ERO UN PIAGNUCOLONE, ANCHE SE FOSSI DIVENTATO UN SAINT, SOLTANTO INCONTRARE MIO FRATELLO...
HYŌGA?
IMPROVVISAMENTE, QUANDO È COMINCIATA LA RIAP PACIFICAZIONE....
HYŌ

LASCIA-
MI
HYŌGA!
SHUN...TENERE UN SIMILE COMPORTAMENTO, QUANDO TU HAI APPENA PERSO TUO FRATELLO, PUÓ DARSI CHE SIA CERTAMENTE SCONVENIENTE ....
PERÓ ....
PERÓ IO ....
SHUN!
SE É UN GIOCO, ORA SMETTILA!
ESCI!

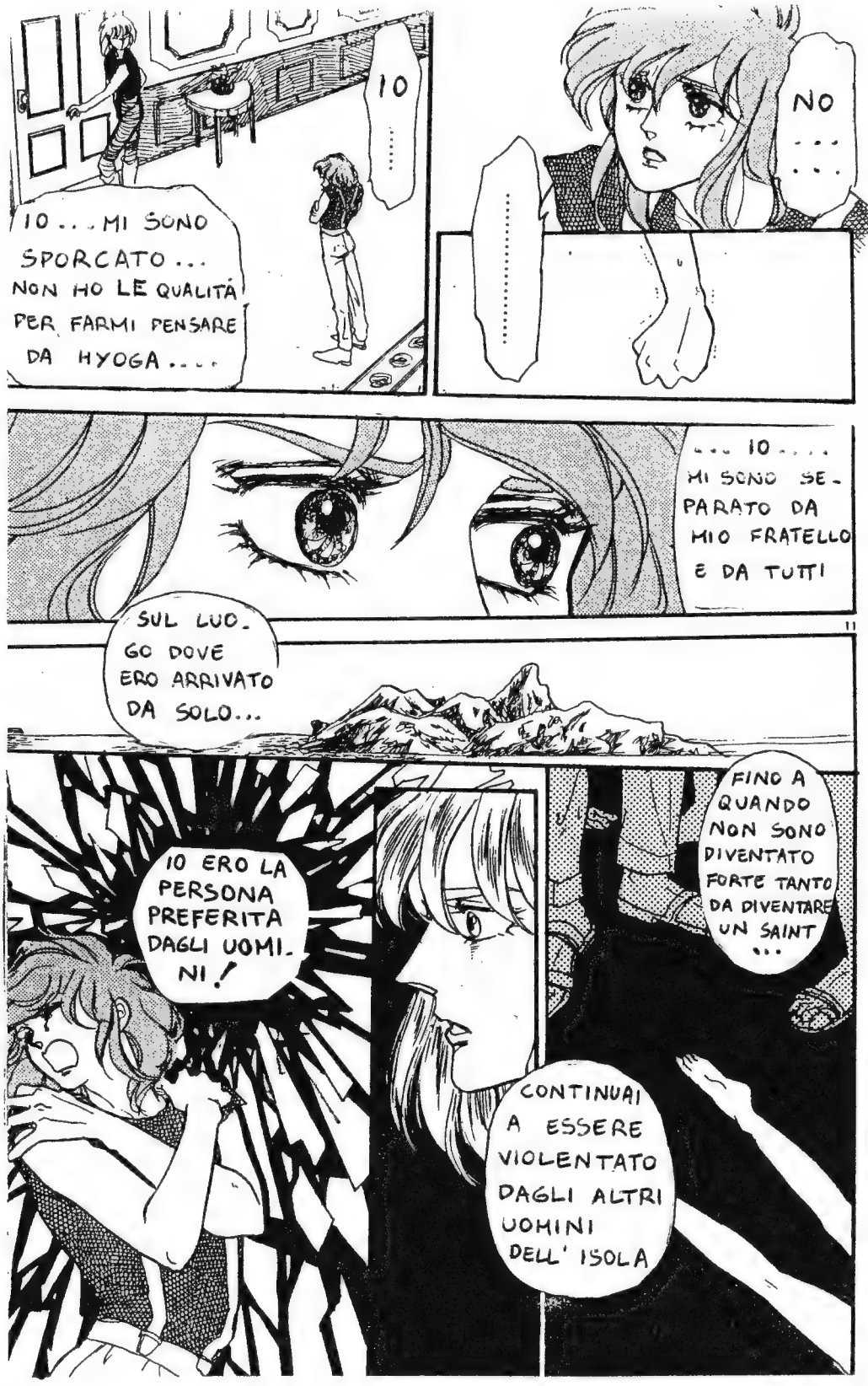
LASCIA-
MI
HYŌGA!
SHUN...TENERE UN SIMILE COMPORTAMENTO, QUANDO TU HAI APPENA PERSO TUO FRATELLO, PUÓ DARSI CHE SIA CERTAMENTE SCONVENIENTE ....
PERÓ ....
PERÓ IO ....
SHUN!
SE É UN GIOCO, ORA SMETTILA!
ESCI!

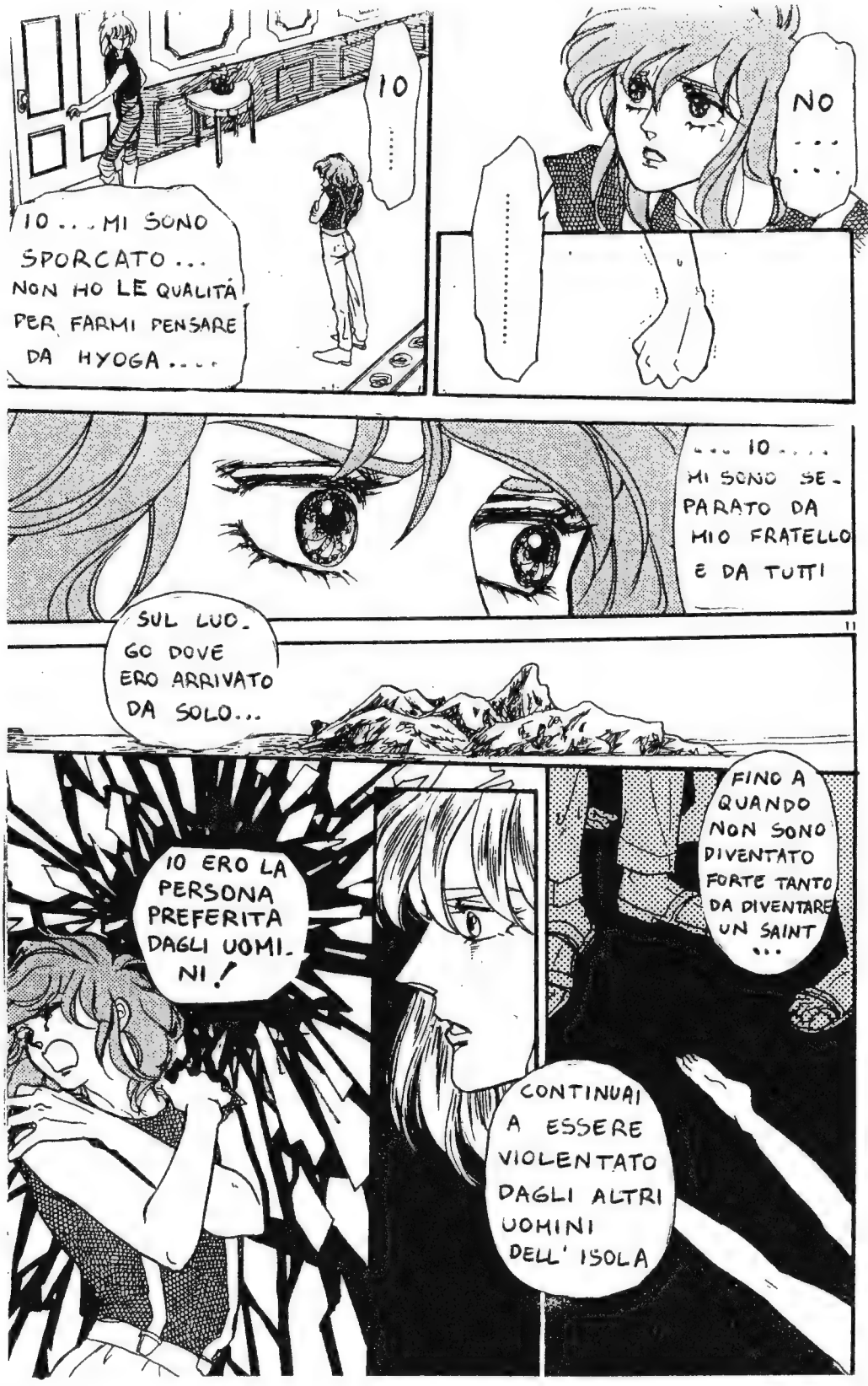
NON É UN GIOCO! IO SONO SERIO!
NON É COSÍ!
NOO!!

NON É UN GIOCO! IO SONO SERIO!
NON É COSÍ!
NOO!!

TU SEI UN UOMO, ANCH'IO SONO UN UOMO, É NATURALE CHE NON TI PIACCIA UN SIMILE COMPORTAMENTO STRANO... HO FATTO MALE... HO FATTO UNA COSA ASSURDA... NON LO FACCIO PIU!
É.... É COSÍ...
10
ASPETTA. HYŌGA!
BUONA-NOTTE.
PERÓ, IO FACEVO SUL SERIO
ALLORA...

TU SEI UN UOMO, ANCH'IO SONO UN UOMO, É NATURALE CHE NON TI PIACCIA UN SIMILE COMPORTAMENTO STRANO... HO FATTO MALE... HO FATTO UNA COSA ASSURDA... NON LO FACCIO PIU!
É.... É COSÍ...
10
ASPETTA. HYŌGA!
BUONA-NOTTE.
PERÓ, IO FACEVO SUL SERIO
ALLORA...


IO
IO... MI SONO SPORCATO... NON HO LE QUALITÁ PER FARMI PENSARE DA HYOGA....
NO...
...IO.... MI SONO SEPARATO DA MIO FRATELLO E DA TUTTI
SUL LUOGO DOVE ERO ARRIVATO DA SOLO...
IO ERO LA PERSONA PREFERITA DAGLI UOMINI!
FINO A QUANDO NON SONO DIVENTATO FORTE TANTO DA DIVENTARE UN SAINT...
CONTINUAI A ESSERE VIOLENTATO DAGLI ALTRI UOMINI DELL'ISOLA


IO
IO... MI SONO SPORCATO... NON HO LE QUALITÁ PER FARMI PENSARE DA HYOGA....
NO...
...IO.... MI SONO SEPARATO DA MIO FRATELLO E DA TUTTI
SUL LUOGO DOVE ERO ARRIVATO DA SOLO...
IO ERO LA PERSONA PREFERITA DAGLI UOMINI!
FINO A QUANDO NON SONO DIVENTATO FORTE TANTO DA DIVENTARE UN SAINT...
CONTINUAI A ESSERE VIOLENTATO DAGLI ALTRI UOMINI DELL'ISOLA

NON CI CREDERAI MA É LA VERITÁ
SEI SORPRESO ?
MI SONO MACCHIATO IO ...
É COSI ... NON SOLO IL CORPO, IN PRINCIPIO, NONOSTANTE CHE FACESSI RESISTENZA OGNI VOLTA CHE SI SUSSEGUIVANO I MESI E I GIORNI ... IO ... IO ... HO FINITO PER ABITUARMI
ABITUARMI AL GIOCO E ....
ORA CI HO PRESO GUSTO
SHUN!!
12

NON CI CREDERAI MA É LA VERITÁ
SEI SORPRESO ?
MI SONO MACCHIATO IO ...
É COSI ... NON SOLO IL CORPO, IN PRINCIPIO, NONOSTANTE CHE FACESSI RESISTENZA OGNI VOLTA CHE SI SUSSEGUIVANO I MESI E I GIORNI ... IO ... IO ... HO FINITO PER ABITUARMI
ABITUARMI AL GIOCO E ....
ORA CI HO PRESO GUSTO
SHUN!!
12

FAL-
LO
DOL-
CE-
MEN-
TE
VA
BE-
NE
?
QUALSIASI CO-
SA FOSSE SUC-
CESSAA TE PRI-
MA D'ORA,
IO NON LA
CONOSCO
ORA
SONO
QUI,
SHUN...
TU MI
PIACI.
HYŌ
GA
13

FAL-
LO
DOL-
CE-
MEN-
TE
VA
BE-
NE
?
QUALSIASI CO-
SA FOSSE SUC-
CESSAA TE PRI-
MA D'ORA,
IO NON LA
CONOSCO
ORA
SONO
QUI,
SHUN...
TU MI
PIACI.
HYŌ
GA
13

15
SHUN
...
...
TI
AMO
...

15
SHUN
...
...
TI
AMO
...

はあっ
はあっ
AH!..
...SHUN MI PIACI
PIÙ DI OGNI ALTRA PERSONA..
14
HYŌ
GA
HI

はあっ
はあっ
AH!..
...SHUN MI PIACI
PIÙ DI OGNI ALTRA PERSONA..
14
HYŌ
GA
HI

SHUN ... TU ... QUEL- LO... NON É STATO DU- RO? IO... AVEVO DETTO CHE LO FACEVO DOLCE- MENTE, TUTTAVIA ... MI SONO ENTUSIASMA- TO ....
NON É COSÌ
LE LA- CRIME NON SI FERMANO ....
FINORA ... POICHÉ NON ERO MAI STA- TO AMATO E ABBRACCIATO .....
16
HYŌGA
ORA CI SEI TU...
TU MI CAPISCI...
SU ... ORA DORMI ... ...
1987 3/22
END

fine

SHUN ... TU ... QUEL- LO... NON É STATO DU- RO? IO... AVEVO DETTO CHE LO FACEVO DOLCE- MENTE, TUTTAVIA ... MI SONO ENTUSIASMA- TO ....
NON É COSÌ
LE LA- CRIME NON SI FERMANO ....
FINORA ... POICHÉ NON ERO MAI STA- TO AMATO E ABBRACCIATO .....
16
HYŌGA
ORA CI SEI TU...
TU MI CAPISCI...
SU ... ORA DORMI ... ...
1987 3/22
END

fine

LUCCA E ROMA: DUE MOSTRE A CONFRONTO

18 Marzo 1994. Sono quasi le 11 e noi siamo appena arrivate al Palazzo dello Sport di Lucca (abbiamo aspettato quasi un'ora prima che passasse un taxi alla stazione di Lucca; gli autobus oggi sembrano inesistenti). Una gran folla è radunata davanti ai cancelli. "Ci dev'essere tanta gente che fa la fila per fare il biglietto. Bene, si vede che la Fiera ha successo." penso io, ma dopo pochi minuti capisco che c'è qualcosa che non va, qualche cosa di diverso rispetto alle altre edizioni. La gente sta ferma e i cancelli sono chiusi. Chiedo informazioni e mi dicono che ancora la mostra non è stata aperta. Sembra che il Comune di Lucca non abbia dato l'autorizzazione ad aprire il Palazzetto al pubblico, perché le strutture sarebbero pericolanti. "Assurdo" penso io "Le altre volte non erano pericolanti. E' possibile che fino al giorno prima nessuno sapeva niente?" Questa autorizzazione ad aprire sembra che debba venire da un momento all'altro. "Alle 12 aprono." "Alle 12,30" "Alle 14" "Alle 15". Di ora in ora non succede niente. Noi e gli altri fans aspettiamo in piedi sotto un sole cocente (estate precoce quest'anno!) in fila. La gente comincia a spazientirsi "Fateci entrare!" cominciano a gridare alcuni. Ma parte qualche coro di protesta improvvisato, non succede niente. Intanto girano voci contraddittorie: secondo alcuni questa è una manovra di certi politici del Comune di Lucca che sono sempre stati contrari alla manifestazione, sembra che abbiano impedito la mostra per essere eletti (infatti pochi giorni più tardi ci saranno le famose elezioni politiche). Altri dicono che non hanno fatto aprire la mostra per controllare i vari venditori di videocassette abusive. Effettivamente qualche manovra politica ci deve essere sotto, perché altrimenti non si spiega questa presa di posizione. Intanto è arrivata la Polizia perché si temono disordini da parte dei fans arrabbiati (che in realtà sono sì arrabbiati ma si comportano anche troppo civilmente). Alcuni tentano di scavalcare le inferriate e ci riescono, ma una volta entrati nel giardino non cambia niente perché le porte sono chiuse e non possono entrare, non resta loro che accamparsi nei prati del giardino. Altri, che avevano portato i loro fumetti di seconda mano per fare scambi, spargono il materiale per terra per fare il mercatino. I fans si buttano immediatamente su queste cose, sperando di fare gli unici affari possibili in questa mattinata di delusione. In effetti le persone che hanno portato questo materiale fanno buoni affari, ma dopo qualche tempo i poliziotti intervengono per impedire anche questa misera forma di commercio, e fanno sbaraccare tutto. Di dentro, la tenso-struttura è sotto sequestro, con tutto il materiale che era stato allestito dagli standisti. Le ore passano e noi cominciamo ad avere fame e sete: lo spuntino che avevamo portato appresso è finito e con quel sole abbiamo voglia di bere una bibita fresca, ma lì fuori nella periferia di Lucca non c'è né un bar né un distributore di bibite e noi che siamo appiedate, non sappiamo dove andare. Non c'è nemmeno un telefono pubblico. Cominciano a succedere fatti strani e preoccupanti: vediamo passare un tizio con una lunga tunica nera e un medaglione con la stella a sei punte, simbolo degli ebrei e degli Elohim. E' un Raeliano! Ci allontaniamo ma ne vediamo degli altri, con lo stesso abbigliamento (i Raeliani sono una setta ufologica-esoterica che ha come scopo l'indottrinamento della gente e la loro subordinazione completa a un

LUCCA E ROMA: DUE MOSTRE A CONFRONTO

18 Marzo 1994. Sono quasi le 11 e noi siamo appena arrivate al Palazzo dello Sport di Lucca (abbiamo aspettato quasi un'ora prima che passasse un taxi alla stazione di Lucca; gli autobus oggi sembrano inesistenti). Una gran folla è radunata davanti ai cancelli. "Ci dev'essere tanta gente che fa la fila per fare il biglietto. Bene, si vede che la Fiera ha successo." penso io, ma dopo pochi minuti capisco che c'è qualcosa che non va, qualche cosa di diverso rispetto alle altre edizioni. La gente sta ferma e i cancelli sono chiusi. Chiedo informazioni e mi dicono che ancora la mostra non è stata aperta. Sembra che il Comune di Lucca non abbia dato l'autorizzazione ad aprire il Palazzetto al pubblico, perché le strutture sarebbero pericolanti. "Assurdo" penso io "Le altre volte non erano pericolanti. E' possibile che fino al giorno prima nessuno sapeva niente?" Questa autorizzazione ad aprire sembra che debba venire da un momento all'altro. "Alle 12 aprono." "Alle 12,30" "Alle 14" "Alle 15". Di ora in ora non succede niente. Noi e gli altri fans aspettiamo in piedi sotto un sole cocente (estate precoce quest'anno!) in fila. La gente comincia a spazientirsi "Fateci entrare!" cominciano a gridare alcuni. Ma parte qualche coro di protesta improvvisato, non succede niente. Intanto girano voci contraddittorie: secondo alcuni questa è una manovra di certi politici del Comune di Lucca che sono sempre stati contrari alla manifestazione, sembra che abbiano impedito la mostra per essere eletti (infatti pochi giorni più tardi ci saranno le famose elezioni politiche). Altri dicono che non hanno fatto aprire la mostra per controllare i vari venditori di videocassette abusive. Effettivamente qualche manovra politica ci deve essere sotto, perché altrimenti non si spiega questa presa di posizione. Intanto è arrivata la Polizia perché si temono disordini da parte dei fans arrabbiati (che in realtà sono sì arrabbiati ma si comportano anche troppo civilmente). Alcuni tentano di scavalcare le inferriate e ci riescono, ma una volta entrati nel giardino non cambia niente perché le porte sono chiuse e non possono entrare, non resta loro che accamparsi nei prati del giardino. Altri, che avevano portato i loro fumetti di seconda mano per fare scambi, spargono il materiale per terra per fare il mercatino. I fans si buttano immediatamente su queste cose, sperando di fare gli unici affari possibili in questa mattinata di delusione. In effetti le persone che hanno portato questo materiale fanno buoni affari, ma dopo qualche tempo i poliziotti intervengono per impedire anche questa misera forma di commercio, e fanno sbaraccare tutto. Di dentro, la tenso-struttura è sotto sequestro, con tutto il materiale che era stato allestito dagli standisti. Le ore passano e noi cominciamo ad avere fame e sete: lo spuntino che avevamo portato appresso è finito e con quel sole abbiamo voglia di bere una bibita fresca, ma lì fuori nella periferia di Lucca non c'è né un bar né un distributore di bibite e noi che siamo appiedate, non sappiamo dove andare. Non c'è nemmeno un telefono pubblico. Cominciano a succedere fatti strani e preoccupanti: vediamo passare un tizio con una lunga tunica nera e un medaglione con la stella a sei punte, simbolo degli ebrei e degli Elohim. E' un Raeliano! Ci allontaniamo ma ne vediamo degli altri, con lo stesso abbigliamento (i Raeliani sono una setta ufologica-esoterica che ha come scopo l'indottrinamento della gente e la loro subordinazione completa a un

gruppo di extraterrestri chiamati Elohim. Si servono anche dell'ipnosi per condizionare la gente e qui c'è una gran folla). Che cosa ci fanno i Raeliani a Lucca? Sono anche loro fans dei fumetti?

Poi succede un'altra cosa strana: un motociclista, mentre sta passando a velocità moderata vicino al camion della Polizia, improvvisamente cade dalla moto e resta lì per terra. La gente lo soccorre ma quello non dà segni di ripresa. Non si capisce come abbia fatto a perdere il controllo della moto; inoltre non c'è stato nemmeno uno scontro. Questo incidente tiene occupata la Polizia per un pò; poi, dopo più di mezz'ora, arriva l'ambulanza (Però, non pensavo che anche a Lucca ci fosse un traffico come quello di Roma!).

Ormai è chiaro che la Mostra non aprirà. "Aprirà domani" dice qualcuno, ma noi ormai siamo spazientite, e stanche, e decidiamo di andarcene. Guarda caso, gli autobus che la mattina erano diventati introvabili, ora passano ogni 2-3 minuti e portano alla stazione. Ne prendiamo uno, cariche dei nostri inutili bagagli e torniamo alla stazione, dopo un diverbio con il controllore che è stranamente solerte e si accerta che ogni persona appena entra abbia fatto il biglietto, scendiamo alla stazione decise più che mai a tornare a Roma nello stesso giorno.

Il giorno dopo veniamo a sapere che la Mostra è stata aperta per i due giorni successivi (quindi niente palazzo pericolante), ma che la gente ha fatto la fila ore intere per entrare. Sembra che la Polizia abbia fatto entrare i visitatori a gruppi di pochi per volta, e per ogni visitatore che usciva, ne faceva entrare un altro, insomma una Fiera a numero chiuso. Chi usciva da un padiglione, non poteva rientrare. Alcuni dopo interminabili ore di fila non sono riusciti a entrare e si disperavano. Altri ci hanno rinunciato. Dentro, i poliziotti facevano lasciare le borse e vietavano ai fans di fare mercatino con i fumetti usati. Gli standisti si sono lamentati di aver fatto magri affari. Quanto a noi, non ci siamo affatto rammaricate di essere tornate subito a casa e di non aver assistito a quella fiera da regime dittatoriale.

Roma, 12 Maggio 1994.

La Fiera di Roma che è stata scelta per ospitare "Expocartoon" si è rivelata il posto ideale: sale spaziose, ampi padiglioni, tantissimi stand, servizi come bar con tavolini all'aperto, bagni, telefoni pubblici, perfino l'infermeria e un'ambulanza parcheggiata lì per ogni emergenza. Situata nel quartiere EUR, proprio davanti alla fermata degli autobus, non è difficile raggiungerla neanche per chi viene per la prima volta a Roma. A differenza di Lucca, qui non abbiamo faticato affatto per ottener uno stand (si vede che qui la mafia non è ancora arrivata!). Il clima è piacevole: si vende, si scambia, si ascoltano le conferenze dei disegnatori (Paolo Di Girolamo e altri), si prendono autografi, si scambiano opinioni con gli altri fans. Pur essendo la prima volta che viene allestita a Roma, è stata organizzata molto bene. I visitatori sono tanti: oltre ai romani, viene gente anche dai dintorni e perfino da Napoli e dalla Toscana. Secondo i dati ufficiali, i visitatori sono stati 30.000 e si prevede che nelle prossime edizioni saranno di più.

Ci si domanda una cosa: come mai, visto che la mostra è stata organizzata dalla stessa persona che organizza Lucca, cioè il signor Arnaldo Traini, c'è tutta questa differenza?

Comunque, una riflessione bisogna farla: la cittadina di Lucca, isolata, provinciale e piuttosto rozza con i turisti, dove non si trova un albergo per pernottare a meno che non lo si prenota mesi prima, con la Fiera dei fumetti ha l'unica occasione all'anno di vedere turisti. Comunque vadano le cose in futuro, pensiamo che questa occasione Lucca l'abbia persa.

Fiorella Santillo

gruppo di extraterrestri chiamati Elohim. Si servono anche dell'ipnosi per condizionare la gente e qui c'è una gran folla). Che cosa ci fanno i Raeliani a Lucca? Sono anche loro fans dei fumetti?

Poi succede un'altra cosa strana: un motociclista, mentre sta passando a velocità moderata vicino al camion della Polizia, improvvisamente cade dalla moto e resta lì per terra. La gente lo soccorre ma quello non dà segni di ripresa. Non si capisce come abbia fatto a perdere il controllo della moto; inoltre non c'è stato nemmeno uno scontro. Questo incidente tiene occupata la Polizia per un pò; poi, dopo più di mezz'ora, arriva l'ambulanza (Però, non pensavo che anche a Lucca ci fosse un traffico come quello di Roma!).

Ormai è chiaro che la Mostra non aprirà. "Aprirà domani" dice qualcuno, ma noi ormai siamo spazientite, e stanche, e decidiamo di andarcene. Guarda caso, gli autobus che la mattina erano diventati introvabili, ora passano ogni 2-3 minuti e portano alla stazione. Ne prendiamo uno, cariche dei nostri inutili bagagli e torniamo alla stazione, dopo un diverbio con il controllore che è stranamente solerte e si accerta che ogni persona appena entra abbia fatto il biglietto, scendiamo alla stazione decise più che mai a tornare a Roma nello stesso giorno.

Il giorno dopo veniamo a sapere che la Mostra è stata aperta per i due giorni successivi (quindi niente palazzo pericolante), ma che la gente ha fatto la fila ore intere per entrare. Sembra che la Polizia abbia fatto entrare i visitatori a gruppi di pochi per volta, e per ogni visitatore che usciva, ne faceva entrare un altro, insomma una Fiera a numero chiuso. Chi usciva da un padiglione, non poteva rientrare. Alcuni dopo interminabili ore di fila non sono riusciti a entrare e si disperavano. Altri ci hanno rinunciato. Dentro, i poliziotti facevano lasciare le borse e vietavano ai fans di fare mercatino con i fumetti usati. Gli standisti si sono lamentati di aver fatto magri affari. Quanto a noi, non ci siamo affatto rammaricate di essere tornate subito a casa e di non aver assistito a quella fiera da regime dittatoriale.

Roma, 12 Maggio 1994.

La Fiera di Roma che è stata scelta per ospitare "Expocartoon" si è rivelata il posto ideale: sale spaziose, ampi padiglioni, tantissimi stand, servizi come bar con tavolini all'aperto, bagni, telefoni pubblici, perfino l'infermeria e un'ambulanza parcheggiata lì per ogni emergenza. Situata nel quartiere EUR, proprio davanti alla fermata degli autobus, non è difficile raggiungerla neanche per chi viene per la prima volta a Roma. A differenza di Lucca, qui non abbiamo faticato affatto per ottener uno stand (si vede che qui la mafia non è ancora arrivata!). Il clima è piacevole: si vende, si scambia, si ascoltano le conferenze dei disegnatori (Paolo Di Girolamo e altri), si prendono autografi, si scambiano opinioni con gli altri fans. Pur essendo la prima volta che viene allestita a Roma, è stata organizzata molto bene. I visitatori sono tanti: oltre ai romani, viene gente anche dai dintorni e perfino da Napoli e dalla Toscana. Secondo i dati ufficiali, i visitatori sono stati 30.000 e si prevede che nelle prossime edizioni saranno di più.

Ci si domanda una cosa: come mai, visto che la mostra è stata organizzata dalla stessa persona che organizza Lucca, cioè il signor Arnaldo Traini, c'è tutta questa differenza?

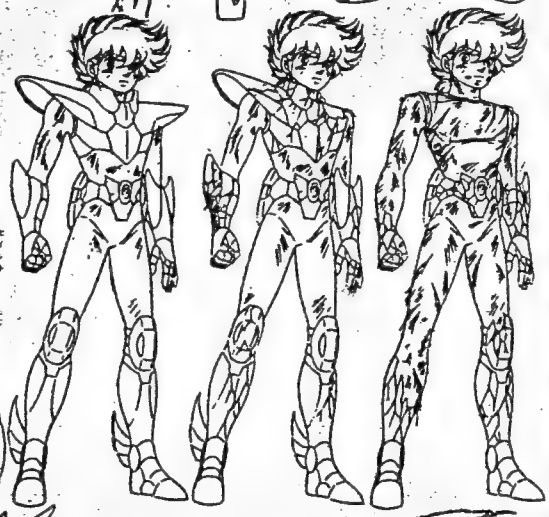
Comunque, una riflessione bisogna farla: la cittadina di Lucca, isolata, provinciale e piuttosto rozza con i turisti, dove non si trova un albergo per pernottare a meno che non lo si prenota mesi prima, con la Fiera dei fumetti ha l'unica occasione all'anno di vedere turisti. Comunque vadano le cose in futuro, pensiamo che questa occasione Lucca l'abbia persa.

Fiorella Santillo

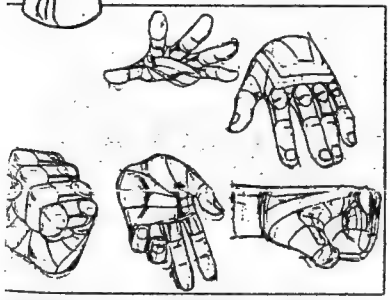
LE SCHEDE DEI PERSONAGGI DI SAINT SEIYA DISEGNATE DA SHINGO ARAKI

ペガサス星矢(セイヤ)(1) SEIYA 再(モ)び!!

➡天馬星座の聖衣をまとう星矢の戦いぶり。



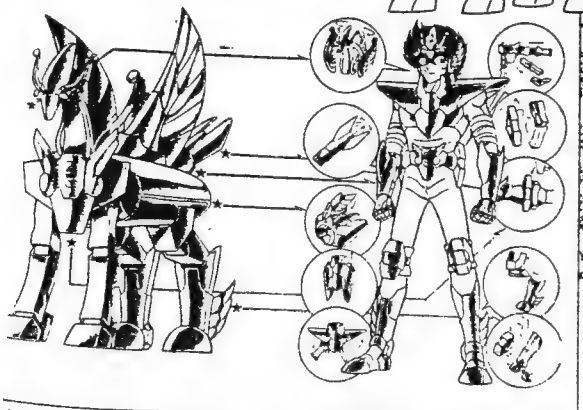
➡コロナの聖闘士との戦いで、傷ついた天馬星座の新生聖衣。ダメージの大きさが戦いの激しさを物語っている。



聖衣装着時の手のアップ用設定。この設定は、全聖闘士、海闘士、神闘士共通のものとして描かれている。

➡新生天馬星座聖衣のオブジェ形態。

➡どんなに傷つき倒れても不屈の闘志で立ちあがる。

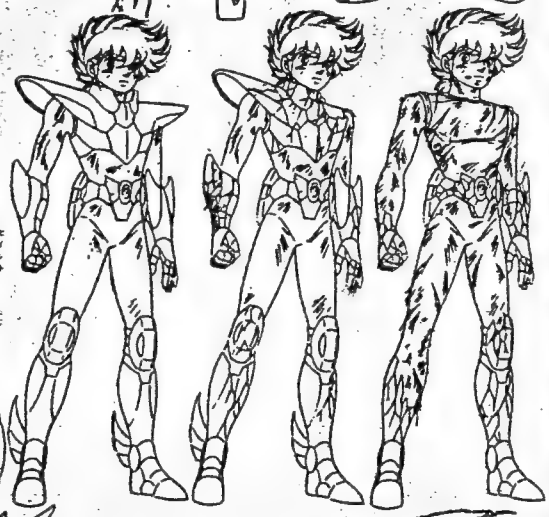


新生天馬星座聖衣の分解装着図。部品の構成がよく解る。(原作より)

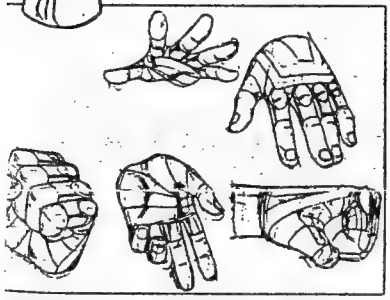
LE SCHEDE DEI PERSONAGGI DI SAINT SEIYA DISEGNATE DA SHINGO ARAKI

ペガサス星矢(セイヤ)(1) SEIYA 再(モ)び!!

➡天馬星座の聖衣をまとう星矢の戦いぶり。



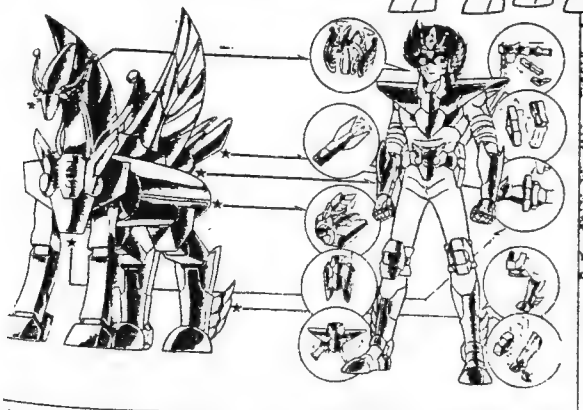
➡コロナの聖闘士との戦いで、傷ついた天馬星座の新生聖衣。ダメージの大きさが戦いの激しさを物語っている。



聖衣装着時の手のアップ用設定。この設定は、全聖闘士、海闘士、神闘士共通のものとして描かれている。

➡新生天馬星座聖衣のオブジェ形態。

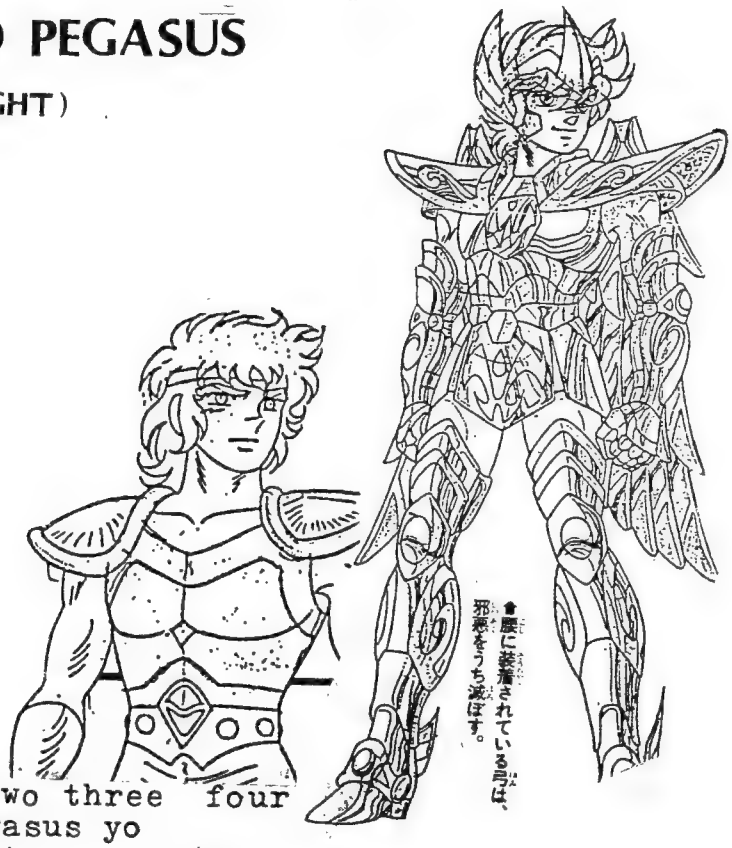
➡どんなに傷つき倒れても不屈の闘志で立ちあがる。



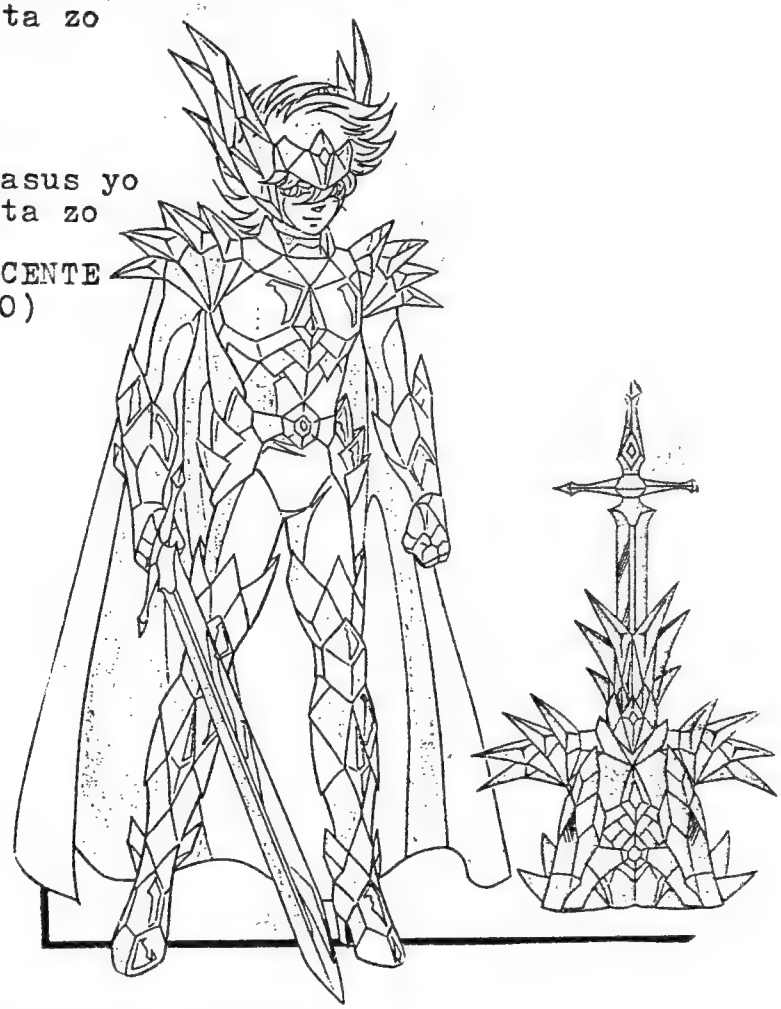
新生天馬星座聖衣の分解装着図。部品の構成がよく解る。(原作より)

SHORI NO PEGASUS

(I AM FIGHT)



Oh oh Cosmo ni
ima hoshi ga mau
Kono kokoro ni
hi o tomosu toki
Ore no mirai miru no wa
Ore sa hoka no yatsu janai
I'm Seiya I'm fight
Shori no Pegasus yo
I'm Seiya I'm try
Inoci wa azuketa zo Ah
Oh oh Kurosu ni
ima kaze ga fuku
Sōsa subete wa
tooi omoide sa
Ore no namida fuku no wa
Ore sa hoka no yatsu janai
Oh I'm Seiya I'm fight
Mihatenu yumetaci yo
I'm Seiya I'm try
Kono te de otosu no sa
Ore no mirai miru no wa
Ore sa hoka no yatsu janai One two three four
I'm Seiya I'm fight Shori no Pegasus yo
I'm Seiya I'm try Inoci wa azuketa zo
I'm Seiya I'm fight
Mihatenu yumetaci yo
I'm Seiya I'm try
Kono te de otosu no sa
I'm Seiya I'm fight Shori no Pegasus yo
I'm Seiya I'm try Inoci wa azuketa zo

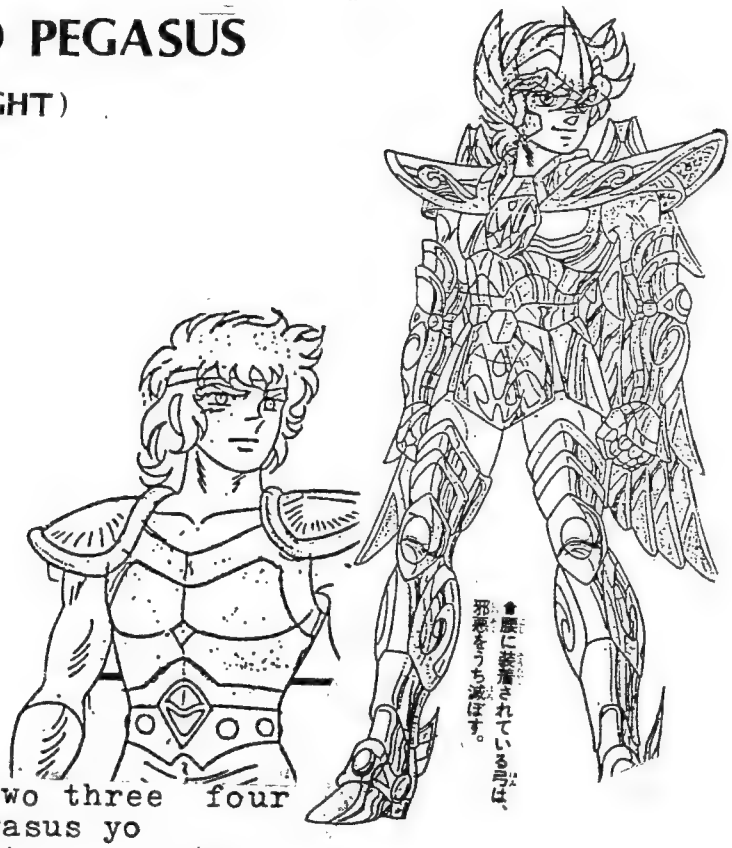


PEGASUS VINCENTE
(IO COMBATTO)

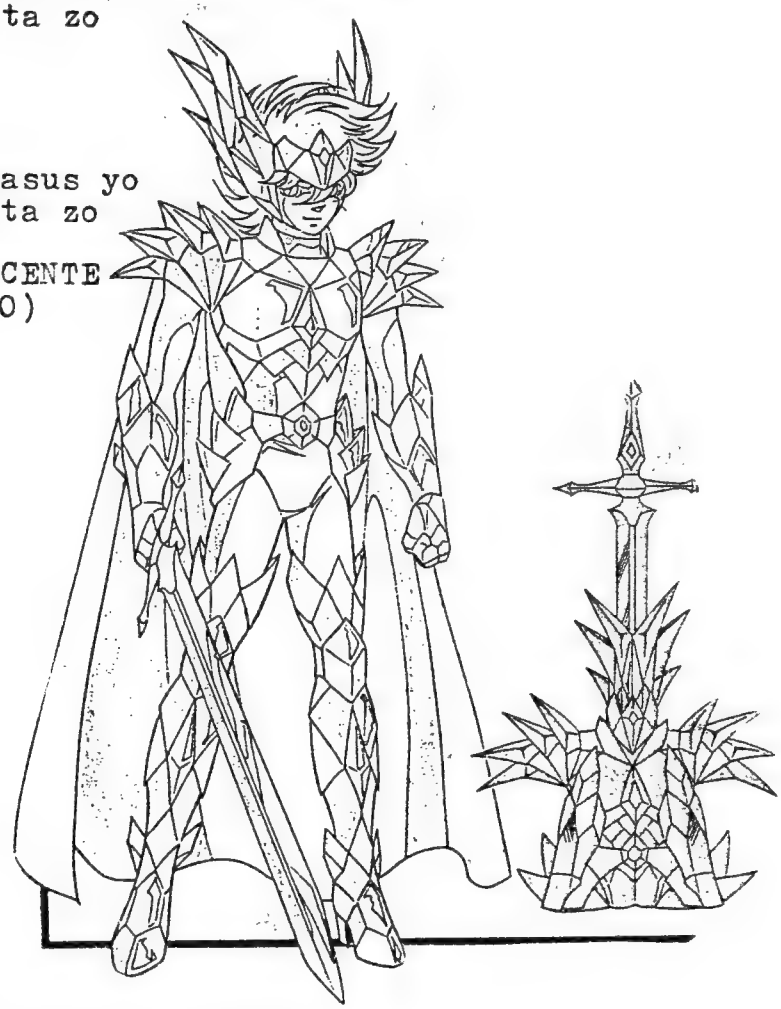
Oh oh Ora le stelle
danzano nel cosmo
É l'ora in cui accendo
il fuoco in questo cuore
Vedo il mio futuro
Io non sono un'altra persona
Io sono Seiya,io combatto
Pegasus che vince
Io sono Seiya,io cerco
Ho affidato la vita Ah
Oh oh Ora soffia il vento
sull'armatura
Proprio così,tutte le cose
sono ricordi lontani
Asciugo le mie lacrime
Io non sono un'altra persona
Oh Io sono Seiya,io combatto
I sogni non hanno fine
Io sono Seiya,io cerco
di abbattere con queste mani
Vedo il mio futuro
Io non sono un'altra persona Uno,due,tre,quattro
Io sono Seiya,io combatto,Pegasus vincente
Io sono Seiya,io cerco,ho affidato la vita
Io sono Seiya,io combatto
I sogni non hanno fine
Io sono Seiya,io cerco di abbattere con queste mani
Io sono Seiya,io combatto,Pegasus vincente
Io sono Seiya,io cerco,ho affidato la vita

SHORI NO PEGASUS

(I AM FIGHT)



Oh oh Cosmo ni
ima hoshi ga mau
Kono kokoro ni
hi o tomosu toki
Ore no mirai miru no wa
Ore sa hoka no yatsu janai
I'm Seiya I'm fight
Shori no Pegasus yo
I'm Seiya I'm try
Inoci wa azuketa zo Ah
Oh oh Kurosu ni
ima kaze ga fuku
Sōsa subete wa
tooi omoide sa
Ore no namida fuku no wa
Ore sa hoka no yatsu janai
Oh I'm Seiya I'm fight
Mihatenu yumetaci yo
I'm Seiya I'm try
Kono te de otosu no sa
Ore no mirai miru no wa
Ore sa hoka no yatsu janai One two three four
I'm Seiya I'm fight Shori no Pegasus yo
I'm Seiya I'm try Inoci wa azuketa zo
I'm Seiya I'm fight
Mihatenu yumetaci yo
I'm Seiya I'm try
Kono te de otosu no sa
I'm Seiya I'm fight Shori no Pegasus yo
I'm Seiya I'm try Inoci wa azuketa zo



PEGASUS VINCENTE
(IO COMBATTO)

Oh oh Ora le stelle
danzano nel cosmo
É l'ora in cui accendo
il fuoco in questo cuore
Vedo il mio futuro
Io non sono un'altra persona
Io sono Seiya,io combatto
Pegasus che vince
Io sono Seiya,io cerco
Ho affidato la vita Ah
Oh oh Ora soffia il vento
sull'armatura
Proprio così,tutte le cose
sono ricordi lontani
Asciugo le mie lacrime
Io non sono un'altra persona
Oh Io sono Seiya,io combatto
I sogni non hanno fine
Io sono Seiya,io cerco
di abbattere con queste mani
Vedo il mio futuro
Io non sono un'altra persona Uno,due,tre,quattro
Io sono Seiya,io combatto,Pegasus vincente
Io sono Seiya,io cerco,ho affidato la vita
Io sono Seiya,io combatto
I sogni non hanno fine
Io sono Seiya,io cerco di abbattere con queste mani
Io sono Seiya,io combatto,Pegasus vincente
Io sono Seiya,io cerco,ho affidato la vita

UN LEGAME FRATERNO

testo di TAKAO KOYAMA
illustrazioni di NOBUYOSHI SASAKADO
traduzione di FIORELLA SANTILLO·2'parte

-Fratello...fratello- il tuono rombò come se spegnesse la voce di Shun che cercava Ikki, una gran pioggia cadde rumorosamente come se attaccasse un nemico sconfitto. Una pioggia che trafiggeva come una mitragliatrice la superficie dell'acqua del piccolo fiume. Sia il banco di pesci che Ikki svanirono in un attimo. Il temporale colpiva spietatamente Shun, che era stato lasciato solo, come se congelasse in un istante il cuore che si era rallegrato; la T-shirt, nello spazio di un attimo, si era bagnata ed era diventata uno straccio.
Quando Shun, bagnato fradicio da cima a piedi, tornò nell'ingresso di casa Kidô, sfortunatamente, Tatsumi stava per guidare Saori e gli ospiti. Nello spazioso ingresso echeggiò una voce sgradevole come al solito, come se rompesse in due, aggiungendo volgarità e spudoratezza, la sgradevolezza di Tatsumi al 100%.
-Shun, che cos'è questo? E' scortese davanti agli ospiti! Vattene, vattene!-
A Shun, che salutati gli ospiti confusi, stava per dirigersi verso la porta di servizio, si rivolse la gentile voce di Saori.
-Non importa,Shun. Ora sali e fai subito una doccia.-
-Saori, signorina...-
-Signorina, non va. A mostrarsi dolci con questi tipi, diventano insolenti e viziati.- aveva appena finito di dire Tatsumi secondo il suo comportamento di cane fedele.
Saori continuò a ignorarlo completamente.
-I Saint non prenderanno un raffreddore, così. Non è il caso di preoccuparsi.-
-Grazie, signorina Saori.-
-Tatsumi, accompagnerò io gli ospiti. Tu accompagna Shun fino alla stanza da bagno.-
-Io?-
-Certo. Oppure non riesci a sentire il mio ordine?-
-No. Si figuri. Vieni, Shun.-
-Tatsumi, Shun è inzuppato fino ai piedi. In quelle condizioni, gli sarà difficile salire le scale.-
-Eh?...-
-E' così.-
Tatsumi fa ardere chiaramente, da tutto il corpo, un cosmo di rifiuto. Sta bruciando nelle fiamme. Ancora, sembra che s'innalzi anche con vapore e fumo dalla testa pelata.
-Tatsumi, portalo sulle spalle.-

UN LEGAME FRATERNO

testo di TAKAO KOYAMA
illustrazioni di NOBUYOSHI SASAKADO
traduzione di FIORELLA SANTILLO·2'parte

-Fratello...fratello- il tuono rombò come se spegnesse la voce di Shun che cercava Ikki, una gran pioggia cadde rumorosamente come se attaccasse un nemico sconfitto. Una pioggia che trafiggeva come una mitragliatrice la superficie dell'acqua del piccolo fiume. Sia il banco di pesci che Ikki svanirono in un attimo. Il temporale colpiva spietatamente Shun, che era stato lasciato solo, come se congelasse in un istante il cuore che si era rallegrato; la T-shirt, nello spazio di un attimo, si era bagnata ed era diventata uno straccio.
Quando Shun, bagnato fradicio da cima a piedi, tornò nell'ingresso di casa Kidô, sfortunatamente, Tatsumi stava per guidare Saori e gli ospiti. Nello spazioso ingresso echeggiò una voce sgradevole come al solito, come se rompesse in due, aggiungendo volgarità e spudoratezza, la sgradevolezza di Tatsumi al 100%.
-Shun, che cos'è questo? E' scortese davanti agli ospiti! Vattene, vattene!-
A Shun, che salutati gli ospiti confusi, stava per dirigersi verso la porta di servizio, si rivolse la gentile voce di Saori.
-Non importa,Shun. Ora sali e fai subito una doccia.-
-Saori, signorina...-
-Signorina, non va. A mostrarsi dolci con questi tipi, diventano insolenti e viziati.- aveva appena finito di dire Tatsumi secondo il suo comportamento di cane fedele.
Saori continuò a ignorarlo completamente.
-I Saint non prenderanno un raffreddore, così. Non è il caso di preoccuparsi.-
-Grazie, signorina Saori.-
-Tatsumi, accompagnerò io gli ospiti. Tu accompagna Shun fino alla stanza da bagno.-
-Io?-
-Certo. Oppure non riesci a sentire il mio ordine?-
-No. Si figuri. Vieni, Shun.-
-Tatsumi, Shun è inzuppato fino ai piedi. In quelle condizioni, gli sarà difficile salire le scale.-
-Eh?...-
-E' così.-
Tatsumi fa ardere chiaramente, da tutto il corpo, un cosmo di rifiuto. Sta bruciando nelle fiamme. Ancora, sembra che s'innalzi anche con vapore e fumo dalla testa pelata.
-Tatsumi, portalo sulle spalle.-

E' insopportabile perché ha sollecitato affinché Saori lo ammonisse. Acconsentendo a malapena, si piegò.
-Shun, presto, fatti portare sulle spalle.-
-E' colpa mia.-
Senza sentimento di riconoscenza come le parole, Shun adagiò il corpo senza fare complimenti sulle larghe spalle di Tatsumi. Tatsumi non concede di spiegare nemmeno una parola e non corregge la sua condotta.
-Shun, per gli esseri umani, se dimenticassero la vergogna, sarebbe la fine. Dio progetta tutto, fino alle parole perfette. Ricordatelo.-
Mentre parlava, portando Shun sulle spalle, avanzò nel lungo corridoio.
Saori, mentre lo seguiva con lo sguardo, si accorse che la figura di Ikki non c'era.
"Cosa era successo ad Ikki, po... possibile..."
Nel cuore di Saori prese a correre l'agitazione.
Mentre faceva la doccia, anche Shun pensava ancora a Ikki.
-Fratello. Stare per essere separati da un destino come una tempesta, i battiti delle nostre vite sono uguali, più siamo colpiti dal dolore e più il nostro legame diventa forte come la catena Nebula Chain. E' così, fratello.-
Qualsiasi cosa si dicesse, fra i cinque Bronze Saint, Shun era considerato il più femminile, ma la carne che era stata forgiata nel fango, era come una statua greca, ma anche la faccia, la pelle morbida che gli aveva dato la madre sconosciuta, respingeva eccellentemente l'acqua della doccia.
-Qualunque cosa succeda, io credo in mio fratello.-
Come se rispondesse, corse il lampo, come se il corpo statuario di Shun avesse toccato... affiorò distintamente nella stanza da bagno nella sera.
Bagnato in tutto il corpo dall'acqua calda che sgorgava dalla doccia, rinacque un tepore nel cuore di Shun che si era raffreddato a poco a poco.
-Fratello, anch'io dividerò il tuo dolore. Ci sarà certamente qualcosa che io possa fare per cancellare i ricordi dolorosi-
Saori diede la voce, come se aspettasse con ansia che Shun uscisse dalla stanza da bagno indossando l'accappatoio.
-Shun, Ikki non era con te?-
In un istante il colore della confusione corse negli occhi di Shun. Tuttavia, Shun cominciò a spiegare in modo imperturbabile.
-Come pensavo, è come se mio fratello, una volta, fosse diventato capace di venire in conflitto con noi. Perciò, a stare sempre con noi, è come se ci fosse una resistenza a combattere, benché ci aiutassimo reciprocamente...-
-Quel tipo, fin da quando era piccolo, era una persona strana, era un tipo veramente scontroso.-
Tatsumi parlò in modo disgustoso, irritante.
-Tatsumi.-
Saori lo sgridò.

E' insopportabile perché ha sollecitato affinché Saori lo ammonisse. Acconsentendo a malapena, si piegò.
-Shun, presto, fatti portare sulle spalle.-
-E' colpa mia.-
Senza sentimento di riconoscenza come le parole, Shun adagiò il corpo senza fare complimenti sulle larghe spalle di Tatsumi. Tatsumi non concede di spiegare nemmeno una parola e non corregge la sua condotta.
-Shun, per gli esseri umani, se dimenticassero la vergogna, sarebbe la fine. Dio progetta tutto, fino alle parole perfette. Ricordatelo.-
Mentre parlava, portando Shun sulle spalle, avanzò nel lungo corridoio.
Saori, mentre lo seguiva con lo sguardo, si accorse che la figura di Ikki non c'era.
"Cosa era successo ad Ikki, po... possibile..."
Nel cuore di Saori prese a correre l'agitazione.
Mentre faceva la doccia, anche Shun pensava ancora a Ikki.
-Fratello. Stare per essere separati da un destino come una tempesta, i battiti delle nostre vite sono uguali, più siamo colpiti dal dolore e più il nostro legame diventa forte come la catena Nebula Chain. E' così, fratello.-
Qualsiasi cosa si dicesse, fra i cinque Bronze Saint, Shun era considerato il più femminile, ma la carne che era stata forgiata nel fango, era come una statua greca, ma anche la faccia, la pelle morbida che gli aveva dato la madre sconosciuta, respingeva eccellentemente l'acqua della doccia.
-Qualunque cosa succeda, io credo in mio fratello.-
Come se rispondesse, corse il lampo, come se il corpo statuario di Shun avesse toccato... affiorò distintamente nella stanza da bagno nella sera.
Bagnato in tutto il corpo dall'acqua calda che sgorgava dalla doccia, rinacque un tepore nel cuore di Shun che si era raffreddato a poco a poco.
-Fratello, anch'io dividerò il tuo dolore. Ci sarà certamente qualcosa che io possa fare per cancellare i ricordi dolorosi-
Saori diede la voce, come se aspettasse con ansia che Shun uscisse dalla stanza da bagno indossando l'accappatoio.
-Shun, Ikki non era con te?-
In un istante il colore della confusione corse negli occhi di Shun. Tuttavia, Shun cominciò a spiegare in modo imperturbabile.
-Come pensavo, è come se mio fratello, una volta, fosse diventato capace di venire in conflitto con noi. Perciò, a stare sempre con noi, è come se ci fosse una resistenza a combattere, benché ci aiutassimo reciprocamente...-
-Quel tipo, fin da quando era piccolo, era una persona strana, era un tipo veramente scontroso.-
Tatsumi parlò in modo disgustoso, irritante.
-Tatsumi.-
Saori lo sgridò.

-S... sì... pe... però, signorina...-
-Anche Ikki è diventato un amico fedele.
E' il Saint di Phoenix necessario per sradicare il male che si diffonde nel Santuario.- Gli occhi di Saori che parlava chiaramente, erano pieni di splendore e di fiducia.
Anche sulla faccia di Shun era tornato il sorriso.
-Signorina Saori, Shiryû e Hyôga sono usciti?-
-Sì, Shiryû è tornato ai 5 Picchi, Hyôga in Siberia.-
-E' così?... Anche Seiya è andato alla "Scuola dei Figli delle Stelle". Sembra che abbia avvertito che stasera si ferma lì.-
L'espressione di Shun si rabbuiò.
-Tutti hanno un luogo dove tornare, li invidio...-
-Shun, tu hai un luogo dove tornare.-
-Eh..-
-Il luogo del tuo ritorno è questa casa. Non fare complimenti, fai come se fosse casa tua. Comportati come più ti piace pensando che sia la casa in cui sei nato, senza badarci.-
-Sì... signorina Saori... Sì.-
Negli occhi di Shun tornò lo splendore. In quelle pupille si era riflessa completamente la figura di Saori.
-Sei proprio un tipo fortunato - borbottò Tatsumi nell'odio.
Quella notte, Shun, anche se andò a letto, non riuscì a dormire per niente. "Dove sarà ora mio fratello? Starà a dormire in un letto, regolarmente?... Se solo non fosse andato nell'isola Death Queen al posto mio, anche il destino di mio fratello sarebbe cambiato grandemente... Tutto è colpa mia... Fratello perdonami."

(continua)

-S... sì... pe... però, signorina...-
-Anche Ikki è diventato un amico fedele.
E' il Saint di Phoenix necessario per sradicare il male che si diffonde nel Santuario.- Gli occhi di Saori che parlava chiaramente, erano pieni di splendore e di fiducia.
Anche sulla faccia di Shun era tornato il sorriso.
-Signorina Saori, Shiryû e Hyôga sono usciti?-
-Sì, Shiryû è tornato ai 5 Picchi, Hyôga in Siberia.-
-E' così?... Anche Seiya è andato alla "Scuola dei Figli delle Stelle". Sembra che abbia avvertito che stasera si ferma lì.-
L'espressione di Shun si rabbuiò.
-Tutti hanno un luogo dove tornare, li invidio...-
-Shun, tu hai un luogo dove tornare.-
-Eh..-
-Il luogo del tuo ritorno è questa casa. Non fare complimenti, fai come se fosse casa tua. Comportati come più ti piace pensando che sia la casa in cui sei nato, senza badarci.-
-Sì... signorina Saori... Sì.-
Negli occhi di Shun tornò lo splendore. In quelle pupille si era riflessa completamente la figura di Saori.
-Sei proprio un tipo fortunato - borbottò Tatsumi nell'odio.
Quella notte, Shun, anche se andò a letto, non riuscì a dormire per niente. "Dove sarà ora mio fratello? Starà a dormire in un letto, regolarmente?... Se solo non fosse andato nell'isola Death Queen al posto mio, anche il destino di mio fratello sarebbe cambiato grandemente... Tutto è colpa mia... Fratello perdonami."

(continua)

LEGGERE DA
DESTRA A SINISTRA
UCCI-
DERÒ
SOLO
QUEL-
LO

LEGGERE DA
DESTRA A SINISTRA
UCCI-
DERÒ
SOLO
QUEL-
LO

IL LORO DESTINO ERA

IL LORO DESTINO ERA

STATO PRESTABILITO

STATO PRESTABILITO

THEIR DESTINY WAS FOREORDAINED. 1999.

CAPITOLO 1

X

嚆矢

I

traduzione di Cristina Santillo

PLANNING AND PRESENTED BY CLAMP

THEIR DESTINY WAS FOREORDAINED. 1999.

CAPITOLO 1

X

嚆矢

I

traduzione di Cristina Santillo

PLANNING AND PRESENTED BY CLAMP

TOKYO
DOPO 6 ANNI
...
...
...
...

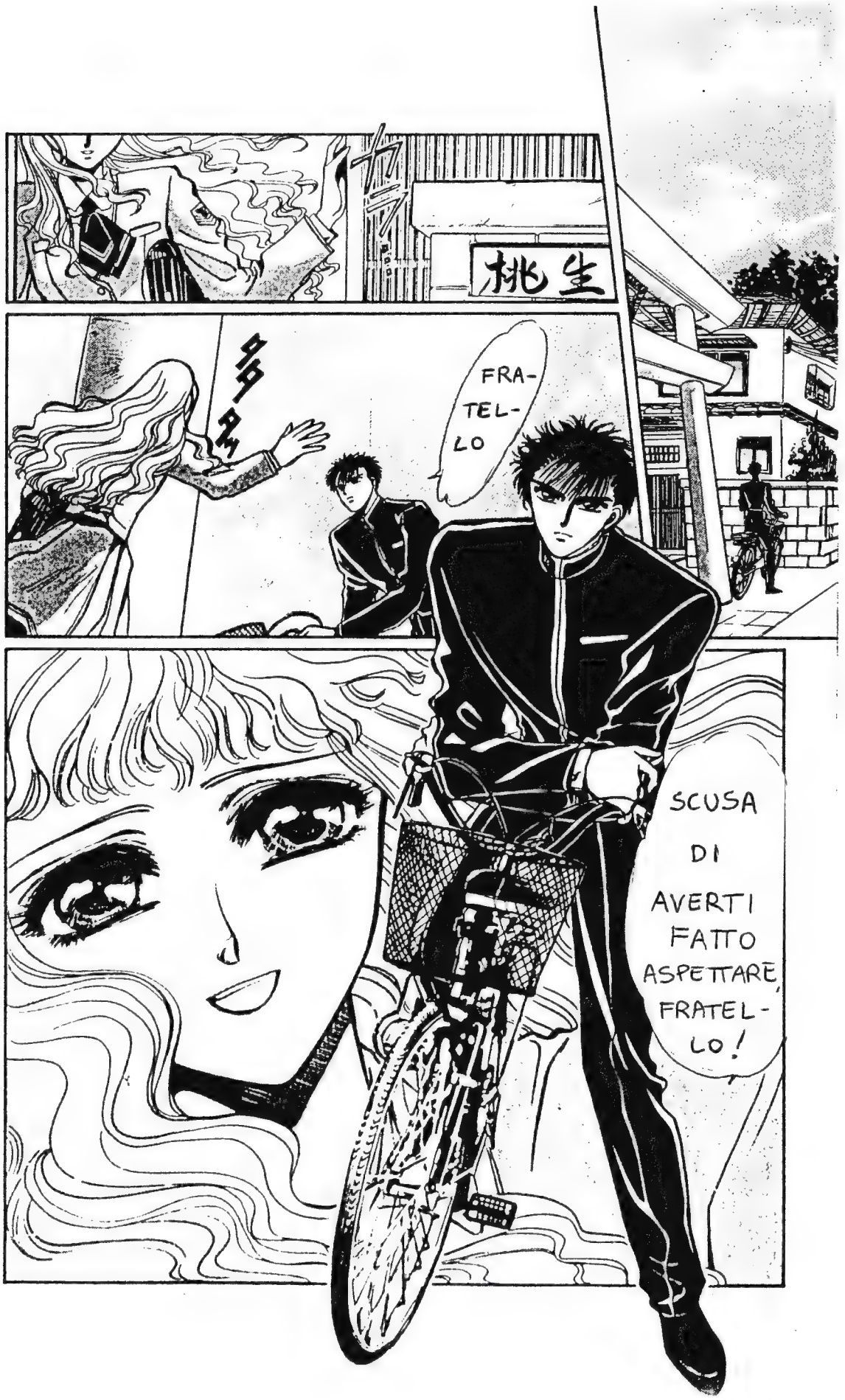
TOKYO
DOPO 6 ANNI
...
...
...
...

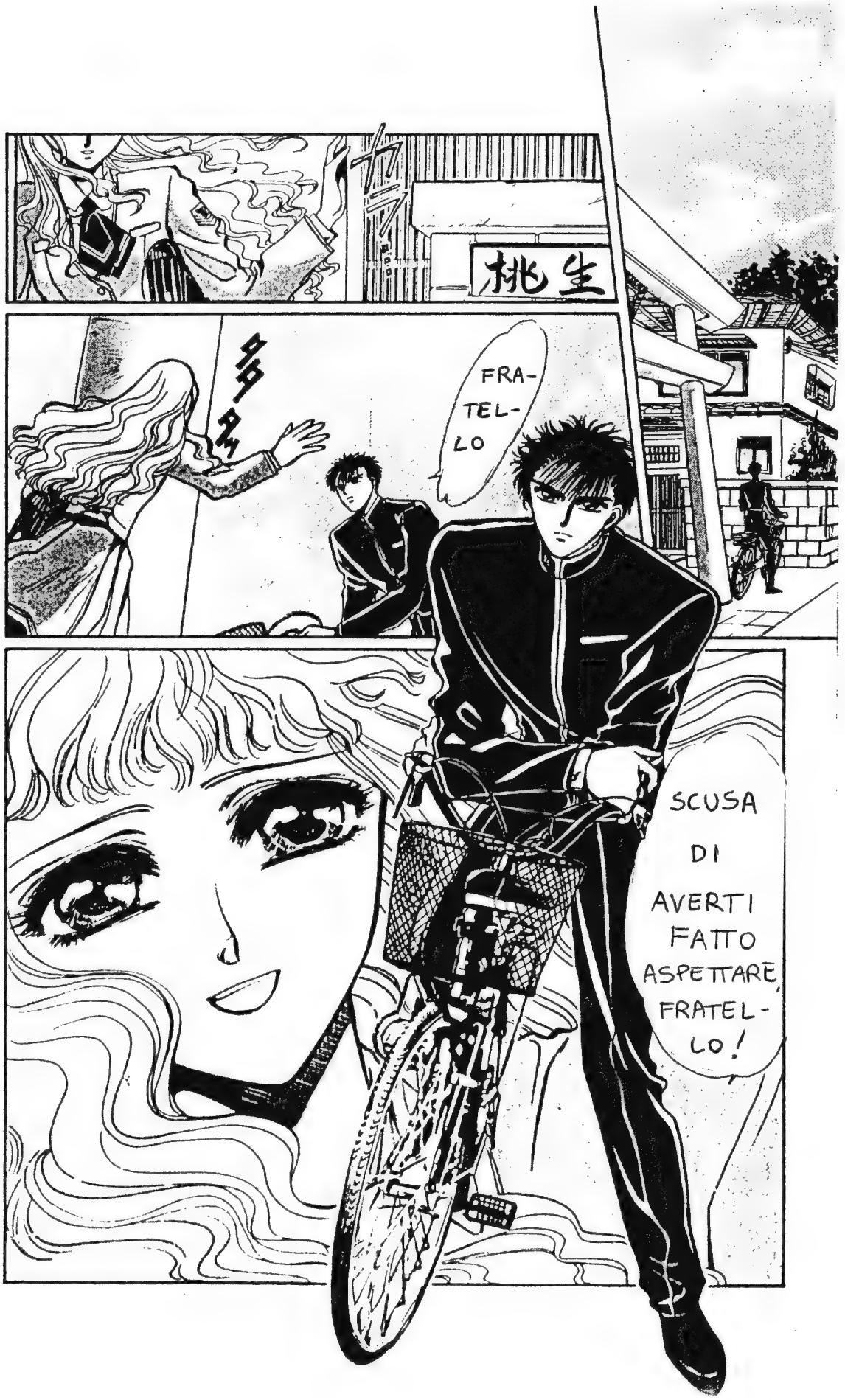
MAM-
MA
....

MAM-
MA
....

SONO
TOR-
NATO

SONO
TOR-
NATO


桃生
FRA-
TEL-
LO
SCUSA
DI
AVERTI
FATTO
ASPETTARE,
FRATEL-
LO!


桃生
FRA-
TEL-
LO
SCUSA
DI
AVERTI
FATTO
ASPETTARE,
FRATEL-
LO!

ANDATE, STATE ATTENTI!
AN-DIA-MO
ANDIA-MO
KOTORI, FŪMA, ORA STATE ANDANDO A SCUOLA?
SI! AN-DIA-MO

ANDATE, STATE ATTENTI!
AN-DIA-MO
ANDIA-MO
KOTORI, FŪMA, ORA STATE ANDANDO A SCUOLA?
SI! AN-DIA-MO

ANCHE KOTORI VIENE SEMPRE A PORTARMI I FIORI
CHE HA COLTIVATO NEL TEMPIO SHINTOISTA.
KOTORI E
FŪMA SONO CRESCIUTI VERAMENTE COME DEI BRAVI RAGAZZI...
FŪMA HA UN'ARIA COSÌ FEROCE, TUTTAVIA È VERAMENTE GENTILE.
ANCHE LA SETTIMANA SCORSA, QUANDO IL MIO BAMBINO STAVA PER ANNEGARE NEL FIUME, LUI L'HA SALVATO.
ANDATE, SIATE PRUDENTI!
ANDIAMO...
SÌ!

continua

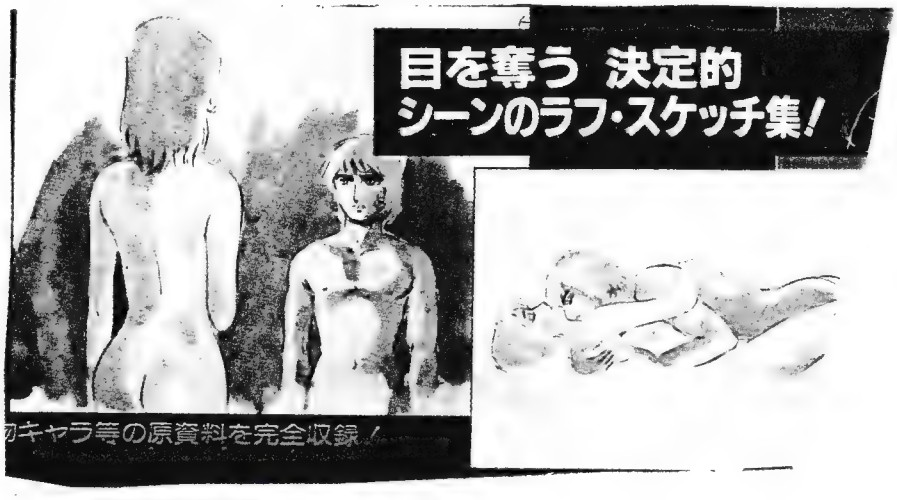
ANCHE KOTORI VIENE SEMPRE A PORTARMI I FIORI
CHE HA COLTIVATO NEL TEMPIO SHINTOISTA.
KOTORI E
FŪMA SONO CRESCIUTI VERAMENTE COME DEI BRAVI RAGAZZI...
FŪMA HA UN'ARIA COSÌ FEROCE, TUTTAVIA È VERAMENTE GENTILE.
ANCHE LA SETTIMANA SCORSA, QUANDO IL MIO BAMBINO STAVA PER ANNEGARE NEL FIUME, LUI L'HA SALVATO.
ANDATE, SIATE PRUDENTI!
ANDIAMO...
SÌ!

continua

LE SCENE CENSURATE NEGLI ANIME

CARI LETTORI, ECCO IN ESCLUSIVA PER VOI LE MIGLIORI SCENE CENSURATE DEI CARTONI ANIMATI. QUESTE IMMAGINI, TAGLIATE IN ITALIA (ED ALCUNE ANCHE IN GIAPPONE), LE PUBBLICHIAMO IN QUESTO SERVIZIO ASSOLUTAMENTE UNICO. GODETEVI QUINDI I MAGNIFICI FOTOGRAMMI CHE NON AVETE MAI VISTO E CHE AVRESTE SENZ'ALTRO VOLUTO VEDERE. COMINCIAMO CON UN CARTONE ANIMATO APPARENTEMENTE PRIVO DI SCENE EROTICHE E SERISSIMO: YAMATO...

Ecco cosa sono capaci di fare Derek e Nova "dietro le quinte", ma questi sono solo dei rough, ossia degli schizzi per una sequenza che non è stata realizzata.



Qui sotto una bellissima illustrazione del fumetto "Andromeda Stories" dove i protagonisti sono naturalmente nudi.

▲襲われるミカ。「いいキャラ見つけた！」らしいカット？

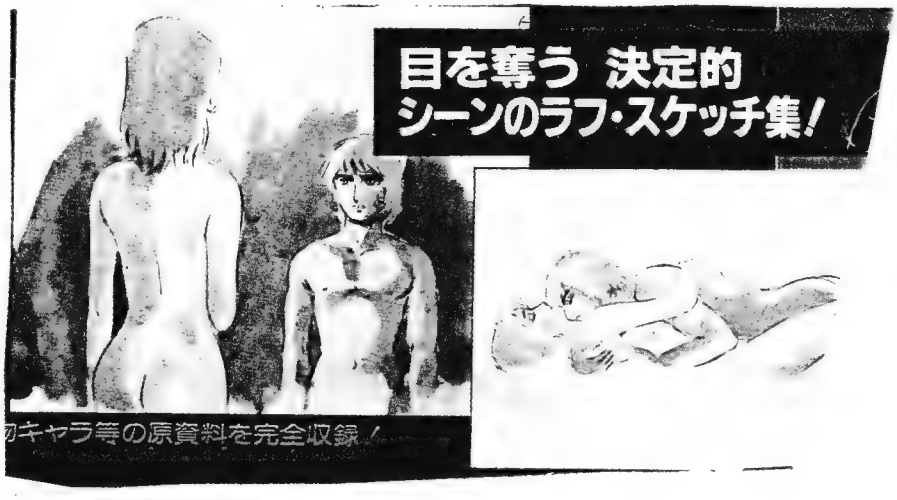
▲上カットの続き。胸をかくそうとするしぐさが女性らしい

Ed ecco una scena di "Akrobanch" che in Giappone non è stata censurata; anche nei cartoni animati per ragazzi ci sono spesso scene di questo tipo, che purtroppo, quando arrivano in Italia, vengono immancabilmente eliminate.
Questa scena è stata mantenuta e mandata in onda anche in Francia.

LE SCENE CENSURATE NEGLI ANIME

CARI LETTORI, ECCO IN ESCLUSIVA PER VOI LE MIGLIORI SCENE CENSURATE DEI CARTONI ANIMATI. QUESTE IMMAGINI, TAGLIATE IN ITALIA (ED ALCUNE ANCHE IN GIAPPONE), LE PUBBLICHIAMO IN QUESTO SERVIZIO ASSOLUTAMENTE UNICO. GODETEVI QUINDI I MAGNIFICI FOTOGRAMMI CHE NON AVETE MAI VISTO E CHE AVRESTE SENZ'ALTRO VOLUTO VEDERE. COMINCIAMO CON UN CARTONE ANIMATO APPARENTEMENTE PRIVO DI SCENE EROTICHE E SERISSIMO: YAMATO...

Ecco cosa sono capaci di fare Derek e Nova "dietro le quinte", ma questi sono solo dei rough, ossia degli schizzi per una sequenza che non è stata realizzata.



Qui sotto una bellissima illustrazione del fumetto "Andromeda Stories" dove i protagonisti sono naturalmente nudi.

▲襲われるミカ。「いいキャラ見つけた！」らしいカット？

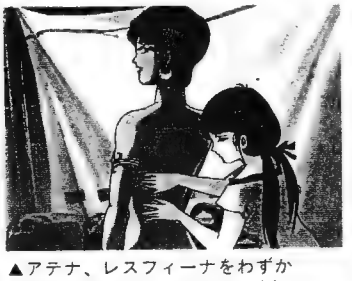
▲上カットの続き。胸をかくそうとするしぐさが女性らしい

Ed ecco una scena di "Akrobanch" che in Giappone non è stata censurata; anche nei cartoni animati per ragazzi ci sono spesso scene di questo tipo, che purtroppo, quando arrivano in Italia, vengono immancabilmente eliminate.
Questa scena è stata mantenuta e mandata in onda anche in Francia.

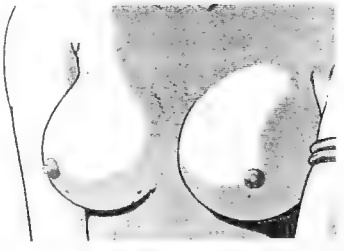
A lato, "Baldios", una sequenza di Aphrodia al bagno. Questa scena è stata censurata in Italia... inspiegabilmente, visto che scene di altri personaggi sotto la doccia sono state risparmiate, nella stessa serie televisiva.

▲一瞬、ピクリと手がとまるレスフィーナ。アテナに叱咤され、再び、黙々とマッサージを続ける。

Passiamo ora al film "Arion" e vi mostriamo Atena che si fa massaggiare dalla sua serva. La scena è stata tagliata in Giappone, dopo che era stata accuratamente animata e filmata.

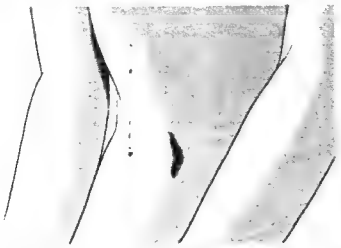


▲アテナ、レスフィーナをわずかに見て、「憎いかい…あたしが？」



◀「いいのよ憎くて。あたしは戦さにあけくれする鉄の女。死神にとりつかれた女なんだから」
そのとき、胸もとにポタリと真赤な血が落ちた。

Sotto, ecco Alcor che immagina di vedere una Maria molto sexy.Non vi scandalizzate troppo, questo non è un fotogramma originale, ma un disegno fatto dai fans giapponesi su una fanzine.



▲アテナのグラマーな肢体。これを見られなかったのはいかにも残念！

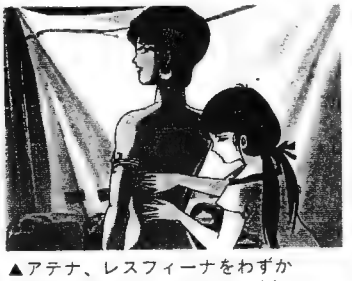
▼ハッ！とおどろくレスフィーナ。「見るでない!!」

...C'eravate cascati, eh?!
In effetti è talmente ben fatto che abbiamo deciso di includere anche questo nel nostro articolo, ma ora gustatevi la prossima pagina...

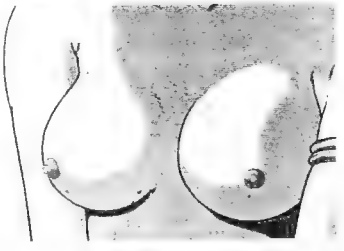
A lato, "Baldios", una sequenza di Aphrodia al bagno. Questa scena è stata censurata in Italia... inspiegabilmente, visto che scene di altri personaggi sotto la doccia sono state risparmiate, nella stessa serie televisiva.

▲一瞬、ピクリと手がとまるレスフィーナ。アテナに叱咤され、再び、黙々とマッサージを続ける。

Passiamo ora al film "Arion" e vi mostriamo Atena che si fa massaggiare dalla sua serva. La scena è stata tagliata in Giappone, dopo che era stata accuratamente animata e filmata.

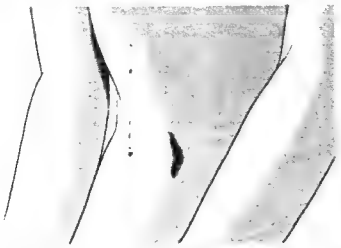


▲アテナ、レスフィーナをわずかに見て、「憎いかい…あたしが？」



◀「いいのよ憎くて。あたしは戦さにあけくれする鉄の女。死神にとりつかれた女なんだから」
そのとき、胸もとにポタリと真赤な血が落ちた。

Sotto, ecco Alcor che immagina di vedere una Maria molto sexy.Non vi scandalizzate troppo, questo non è un fotogramma originale, ma un disegno fatto dai fans giapponesi su una fanzine.



▲アテナのグラマーな肢体。これを見られなかったのはいかにも残念！

▼ハッ！とおどろくレスフィーナ。「見るでない!!」

...C'eravate cascati, eh?!
In effetti è talmente ben fatto che abbiamo deciso di includere anche questo nel nostro articolo, ma ora gustatevi la prossima pagina...

Ecco le immagini più realistiche e quindi più 'spinte' di questo articolo: la sigla originale di "Cat's Eye", opo tutto, è una serie per adulti, ma purtroppo questa sigla non è mai stata messa in onda in Italia.
Che ci volete fare, gli italiani sono ancora convinti che i cartoni animati siano solo roba per bambini piccoli!
Accontentatevi per ora di vederla qui, in questa paginetta, e in bianco e nero.

Cristina Santillo

■"ウーム、左手が気になりますね"

■放送していた「ジョーンのエアロビクス」

■"このカットと■は、バッバッバッと早いテンポなのですが、かなり

■と同じ時間枠で、今度は「Be Body」なる

■"アッ、このカットは過激ですなァ"……

■肉体派美人、同じ時期に放送が始まった

■エロティックな絵であることは確か"

■…女性のためのボディビル・ワークス

■には 何か関係があるのかしら？

■スーと、インストラクターはコリーンという

■番組がスタートしました。インス！

Ecco le immagini più realistiche e quindi più 'spinte' di questo articolo: la sigla originale di "Cat's Eye", opo tutto, è una serie per adulti, ma purtroppo questa sigla non è mai stata messa in onda in Italia.
Che ci volete fare, gli italiani sono ancora convinti che i cartoni animati siano solo roba per bambini piccoli!
Accontentatevi per ora di vederla qui, in questa paginetta, e in bianco e nero.

Cristina Santillo

■"ウーム、左手が気になりますね"

■放送していた「ジョーンのエアロビクス」

■"このカットと■は、バッバッバッと早いテンポなのですが、かなり

■と同じ時間枠で、今度は「Be Body」なる

■"アッ、このカットは過激ですなァ"……

■肉体派美人、同じ時期に放送が始まった

■エロティックな絵であることは確か"

■…女性のためのボディビル・ワークス

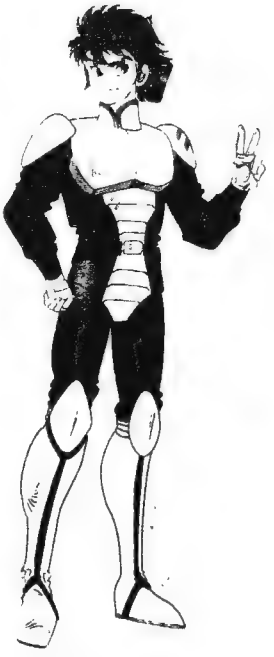
■には 何か関係があるのかしら？

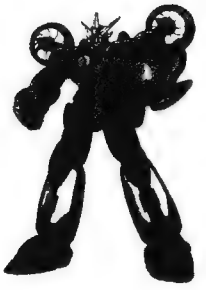
■スーと、インストラクターはコリーンという

■番組がスタートしました。インス！

GETTA ROBOT GO

"Getta Robot Gô" è una serie TV di 50 puntate prodotta dalla DYNAMIC PRO. nel 1991 basata su un soggetto di Gô Nagai.
Non è il rifacimento della serie "Getta Robot" del 1974-75, bensì una serie autonoma: l'unico punto in comune è il nome del robot. La parola "Gô" (che è usata spesso in serie di robot) qui indica il nome del protagonista: Gô Ichimonji. Questa serie non si diversifica molto dalle altre serie robotiche di Gô Nagai per i temi trattati e le trame degli episodi. Tuttavia il tratto del mecha design più moderno fa di questa una delle serie di robot meglio disegnate. I personaggi sono stati disegnati con uno stile abbastanza classico, però non troppo fedele agli schizzi di Gô Nagai (che non è rimasto soddisfatto di come sono stati disegnati gli occhi della protagonista femminile; lui li aveva fatti più grandi e rotondi).
La trama è abbastanza semplice e scontata: Anno 200X dell'era occidentale. Lo scienziato pazzo Randô ha cominciato ad attaccare il mondo usando armi-robot (i METAL-VIST). Il centro spaziale giapponese NEISAR si rivolta contro Randô usando il robot da lavoro "Getta Robot Gô", e lo impiega in battaglia, per ripristinare la pace.
Il Getta Robot è formato da tre astronavi guidate da tre piloti, e a seconda di come si uniscono, assumono le forme di tre robot diversi: Getta Gô (Guidato da Gô Ichimonji, si muove sulla terra), Getta Shô (Un robot di forma femminile guidato da Shô Tachibana, si muove nel cielo), Getta Gai (Un robot 'carro armato' guidato da Gai Daidô, si muove nel mare). Quando cambia la composizione delle parti, il robot cambia modello.
Il leader del centro NEISAR è il professor Tachibana, padre di Shô. In una delle prime puntate, muore il fratello di Shô (questo è un altro dei punti in comune col vecchio Getta Robot, infatti anche nelle prime puntate della vecchia serie muore il fratello di Michiru, la figlia del professore. Però le similitudini finiscono qui). Verso la fine della serie





GO ICHIMONJI
(pronuncia: Go Icimongi)

età: 17 anni
altezza: 174 cm
peso: 58 chili
gruppo sanguigno: B

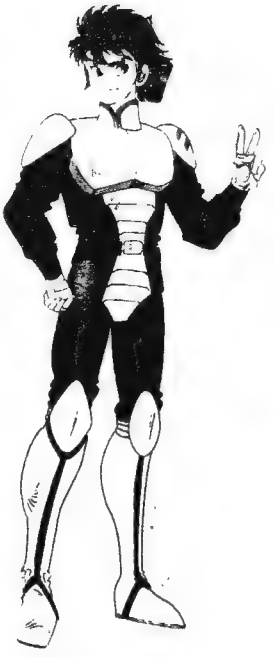
la sua specialità: tutti gli sport
tipo di donna preferito: bella donna (tipo adulto)
tipo di donna detestato: ragazzina infantile
cibo preferito: sukiyaki con abbondante maionese
cibo detestato: cipolla, sedano
è il leader dei tre, è il pilota del robot usato a terra.

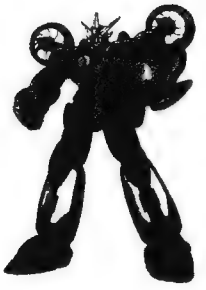
GAI DAIDÔ

età: 17 anni
altezza: 195 cm
peso: 85 chili
gruppo sanguigno: A
luogo di nascita: sconosciuto
composizione della famiglia:
una persona (gli altri sono sconosciuti)
specialità: suonare l'armonica
hobby: fare jogging
tipo di donna preferito: le ragazze carine
è il pilota di Getta per le battaglie nel mare.

GETTA ROBOT GO

"Getta Robot Gô" è una serie TV di 50 puntate prodotta dalla DYNAMIC PRO. nel 1991 basata su un soggetto di Gô Nagai.
Non è il rifacimento della serie "Getta Robot" del 1974-75, bensì una serie autonoma: l'unico punto in comune è il nome del robot. La parola "Gô" (che è usata spesso in serie di robot) qui indica il nome del protagonista: Gô Ichimonji. Questa serie non si diversifica molto dalle altre serie robotiche di Gô Nagai per i temi trattati e le trame degli episodi. Tuttavia il tratto del mecha design più moderno fa di questa una delle serie di robot meglio disegnate. I personaggi sono stati disegnati con uno stile abbastanza classico, però non troppo fedele agli schizzi di Gô Nagai (che non è rimasto soddisfatto di come sono stati disegnati gli occhi della protagonista femminile; lui li aveva fatti più grandi e rotondi).
La trama è abbastanza semplice e scontata: Anno 200X dell'era occidentale. Lo scienziato pazzo Randô ha cominciato ad attaccare il mondo usando armi-robot (i METAL-VIST). Il centro spaziale giapponese NEISAR si rivolta contro Randô usando il robot da lavoro "Getta Robot Gô", e lo impiega in battaglia, per ripristinare la pace.
Il Getta Robot è formato da tre astronavi guidate da tre piloti, e a seconda di come si uniscono, assumono le forme di tre robot diversi: Getta Gô (Guidato da Gô Ichimonji, si muove sulla terra), Getta Shô (Un robot di forma femminile guidato da Shô Tachibana, si muove nel cielo), Getta Gai (Un robot 'carro armato' guidato da Gai Daidô, si muove nel mare). Quando cambia la composizione delle parti, il robot cambia modello.
Il leader del centro NEISAR è il professor Tachibana, padre di Shô. In una delle prime puntate, muore il fratello di Shô (questo è un altro dei punti in comune col vecchio Getta Robot, infatti anche nelle prime puntate della vecchia serie muore il fratello di Michiru, la figlia del professore. Però le similitudini finiscono qui). Verso la fine della serie





GO ICHIMONJI
(pronuncia: Go Icimongi)

età: 17 anni
altezza: 174 cm
peso: 58 chili
gruppo sanguigno: B

la sua specialità: tutti gli sport
tipo di donna preferito: bella donna (tipo adulto)
tipo di donna detestato: ragazzina infantile
cibo preferito: sukiyaki con abbondante maionese
cibo detestato: cipolla, sedano
è il leader dei tre, è il pilota del robot usato a terra.

GAI DAIDÔ

età: 17 anni
altezza: 195 cm
peso: 85 chili
gruppo sanguigno: A
luogo di nascita: sconosciuto
composizione della famiglia:
una persona (gli altri sono sconosciuti)
specialità: suonare l'armonica
hobby: fare jogging
tipo di donna preferito: le ragazze carine
è il pilota di Getta per le battaglie nel mare.

SHO TACHIBANA
(pronuncia: Sciò Tacibana)

età: 16 anni
altezza: 168 cm
peso: 49 chili
3 misure: 88 - 50 - 90
gruppo sanguigno: 0
luogo di nascita: sconosciuto
composizione della famiglia:
Padre (Professor Tachibana),
Fratello (fino alla 2° puntata)
specialità: equitazione e altro
hobby: maneggiare le cose meccaniche
tipo di uomo preferito: è un segreto
tipo di donna detestato: è un segreto
cibo preferito: pesce
è il pilota di Getta per le battaglie aeree.

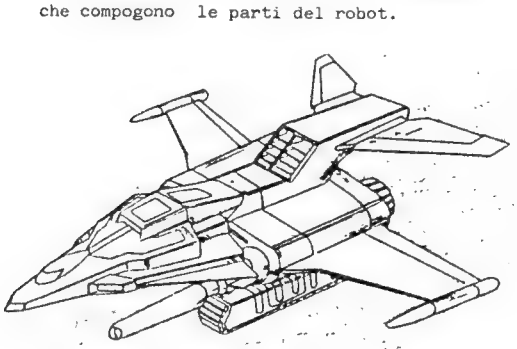
fra i nemici subentra come capo NARKIS, un ragazzo bellissimo (al contrario dei soliti nemici mostruosi tipici di Gô Nagai), che si muove su un trono posto davanti al suo robot, e ha poteri paranormali, e combatte contro Gô. Non vogliamo anticipare il finale, ma come sempre nelle serie di Gô Nagai, la battaglia finisce con la vittoria del bene sul male.

Gli altri personaggi sono due buffi professori nani chiamati Doctor Tama e Doctor Pochi (che ricordano i tre professori buffi di "Mazinga Z"), e fra i nemici, LASETSU, una donna, e YASHA che lavorano con Randô.

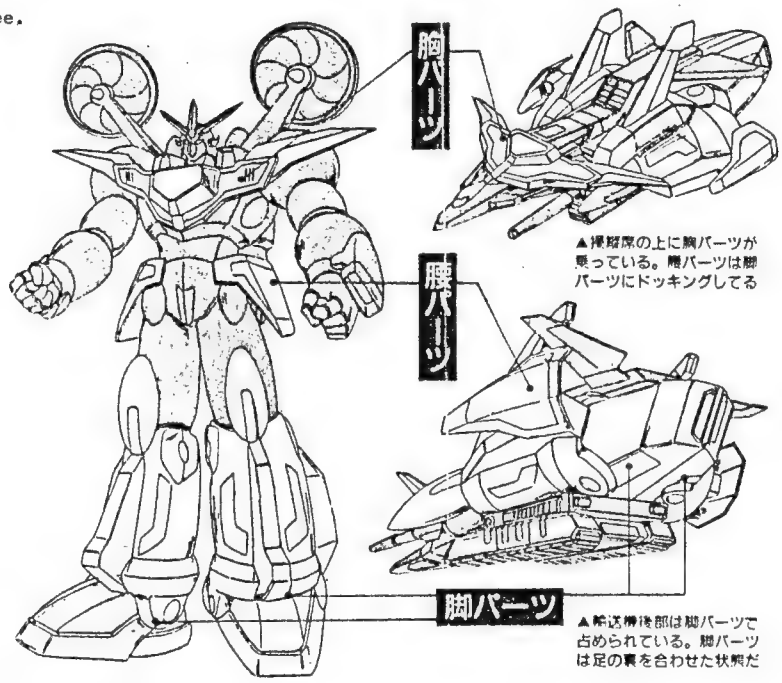
Il fumetto originale di Gô Nagai e disegnato da Ken Ishikawa, è completamente diverso. Nel cartone animato, le caratteristiche dei personaggi sono state cambiate. I tratti 'selvaggi' di Gô Nagai sono stati edulcorati. Sono stati 'aggiustati' i due personaggi maschili Gô e Gai, e il personaggio femminile Shô che aveva un carattere scabroso. Il punto forte del trio è il lavoro di gruppo. Però il lavoro di gruppo non sempre riesce. Specialmente Shô, non può fare a meno di pensare al suo scopo personale: vendicare il fratello.

Poiché è un gruppo formato da due uomini e una donna, oltre al dramma delle battaglie, c'è anche un altro dramma: combattendo disperatamente non c'è tempo per innamorarsi. Non si può dire che non ce ne sia la possibilità, ma i tre non si guardano l'un l'altro solo come compagni di battaglia. Sembra che, in questa serie, ci possa essere il "triangolo dell'amore"!

Fiorella Santillo



A destra: Getta Robot Gô e le tre astronavi che compogono le parti del robot.



▲操縦席の上に胸パーツが乗っている。胸パーツは脚パーツにドッキングしてる

▲輸送機後部は脚パーツで占められている。脚パーツは足の裏を合わせた状態だ

SHO TACHIBANA
(pronuncia: Sciò Tacibana)

età: 16 anni
altezza: 168 cm
peso: 49 chili
3 misure: 88 - 50 - 90
gruppo sanguigno: 0
luogo di nascita: sconosciuto
composizione della famiglia:
Padre (Professor Tachibana),
Fratello (fino alla 2° puntata)
specialità: equitazione e altro
hobby: maneggiare le cose meccaniche
tipo di uomo preferito: è un segreto
tipo di donna detestato: è un segreto
cibo preferito: pesce
è il pilota di Getta per le battaglie aeree.

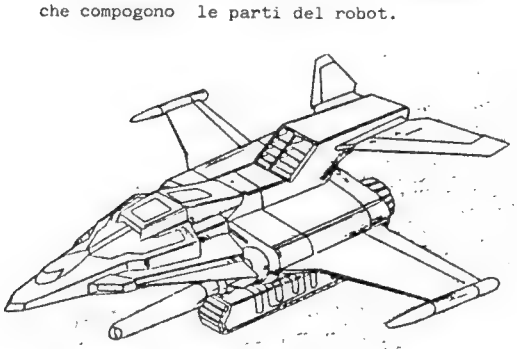
fra i nemici subentra come capo NARKIS, un ragazzo bellissimo (al contrario dei soliti nemici mostruosi tipici di Gô Nagai), che si muove su un trono posto davanti al suo robot, e ha poteri paranormali, e combatte contro Gô. Non vogliamo anticipare il finale, ma come sempre nelle serie di Gô Nagai, la battaglia finisce con la vittoria del bene sul male.

Gli altri personaggi sono due buffi professori nani chiamati Doctor Tama e Doctor Pochi (che ricordano i tre professori buffi di "Mazinga Z"), e fra i nemici, LASETSU, una donna, e YASHA che lavorano con Randô.

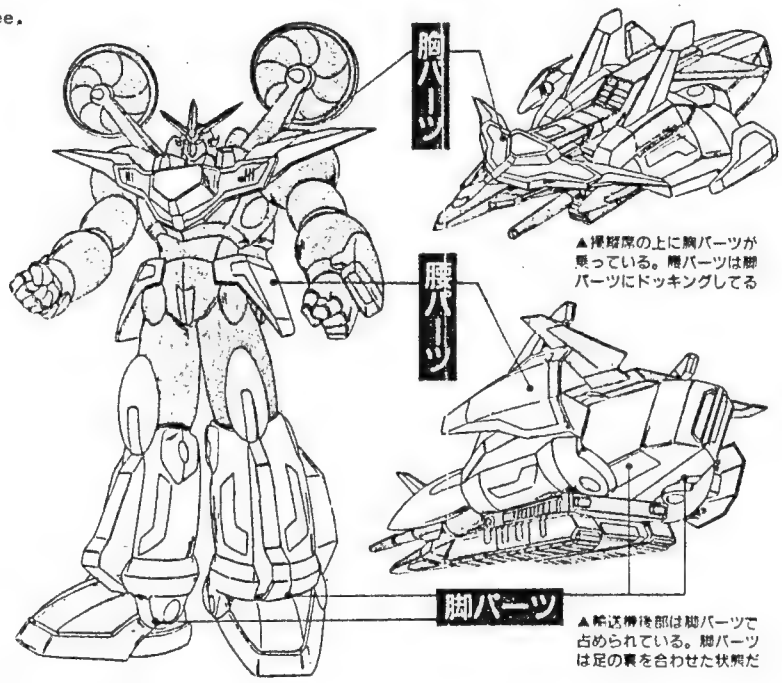
Il fumetto originale di Gô Nagai e disegnato da Ken Ishikawa, è completamente diverso. Nel cartone animato, le caratteristiche dei personaggi sono state cambiate. I tratti 'selvaggi' di Gô Nagai sono stati edulcorati. Sono stati 'aggiustati' i due personaggi maschili Gô e Gai, e il personaggio femminile Shô che aveva un carattere scabroso. Il punto forte del trio è il lavoro di gruppo. Però il lavoro di gruppo non sempre riesce. Specialmente Shô, non può fare a meno di pensare al suo scopo personale: vendicare il fratello.

Poiché è un gruppo formato da due uomini e una donna, oltre al dramma delle battaglie, c'è anche un altro dramma: combattendo disperatamente non c'è tempo per innamorarsi. Non si può dire che non ce ne sia la possibilità, ma i tre non si guardano l'un l'altro solo come compagni di battaglia. Sembra che, in questa serie, ci possa essere il "triangolo dell'amore"!

Fiorella Santillo

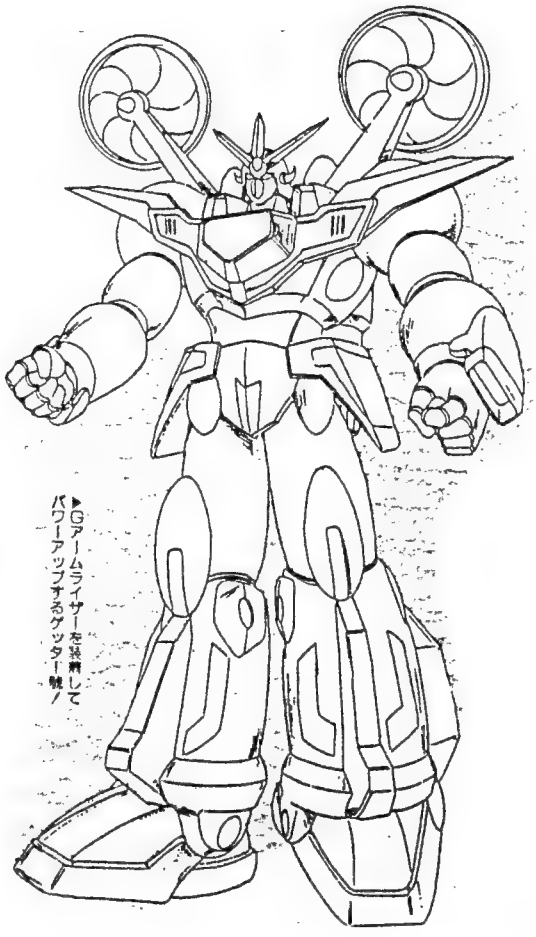


A destra: Getta Robot Gô e le tre astronavi che compogono le parti del robot.

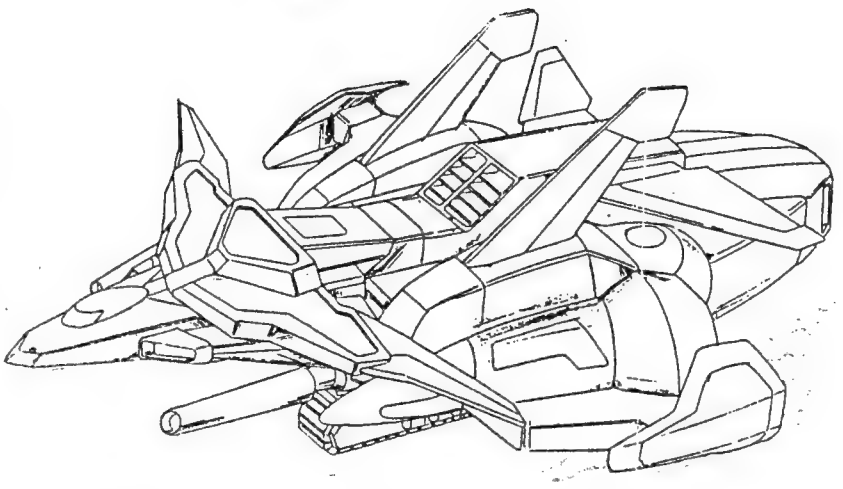


▲操縦席の上に胸パーツが乗っている。胸パーツは脚パーツにドッキングしてる

▲輸送機後部は脚パーツで占められている。脚パーツは足の裏を合わせた状態だ

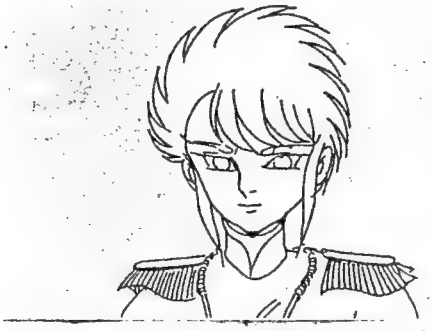


▶Gアームライザーを装着してパワーアップするゲッター號ノ



A sinistra: Getta Robot Gô indossa la ARMLIZER, un'armatura speciale che lo rende più potente.

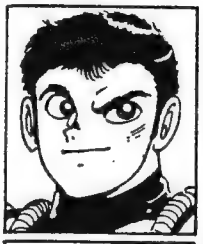
In alto: l'astronave che si trasforma in armatura.



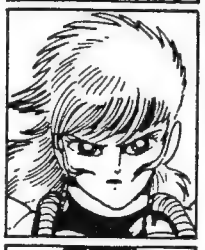
Narkis, il nemico di Getta Robot Gô.

In basso: Narkis sul suo robot.

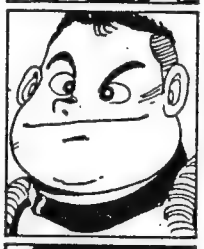
A destra: i personaggi del fumetto di Getta Robot Gô. Dall'alto in basso sono: Gô, Shô, Gai, Hayato, il professor Tachibana. In basso: il dottor Randô e Lasetsu nel fumetto.



●一文字號●隼人の目にとまり、ゲッター1に搭乗。

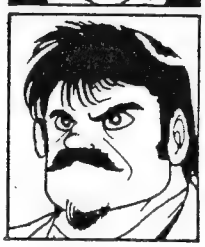


●橘翔●ゲッター2のパイロット。橘博士の娘。



●大道剴●元ゲッター整備員。愛情で3号機を操縦。

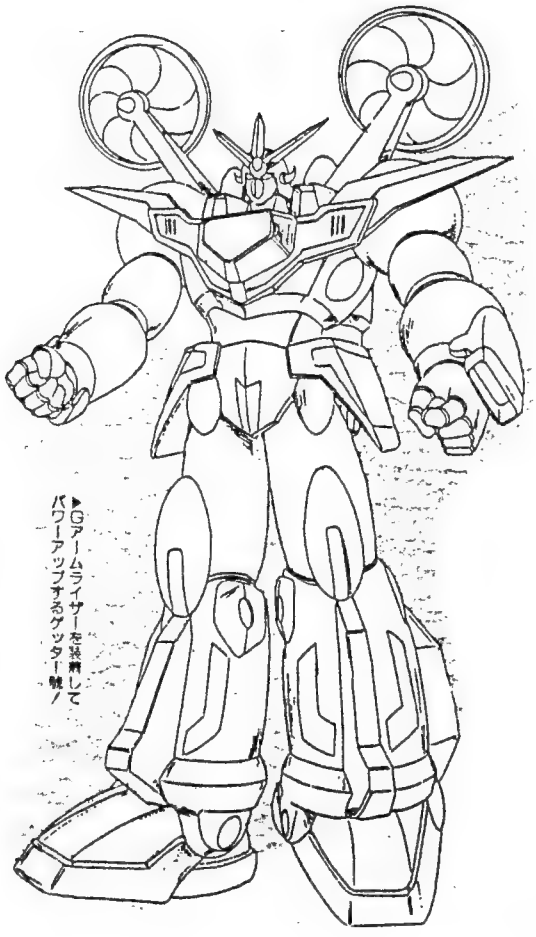
●神隼人●一佐の位を持ち、ゲッターの総指揮をとる。



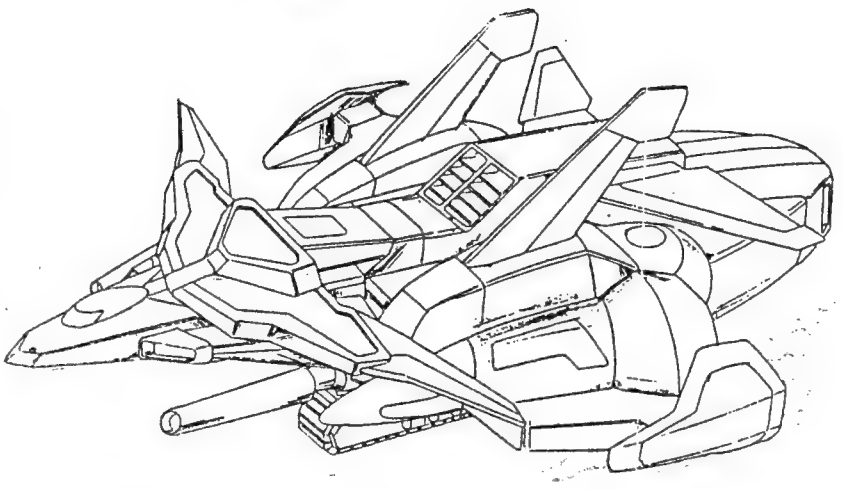
●橘博士●ゲッターロボ號を隼人とともに造りあげた。

●ランドウ●北極にある基地から、世界征服を狙う。

●ラセツ●ランドウの副官。能力はまだ不明。

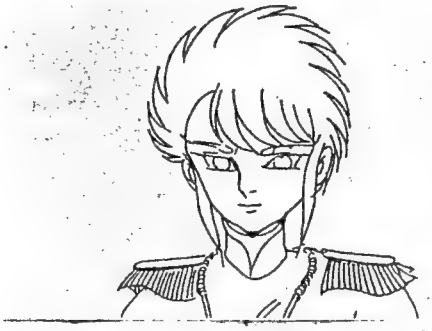


▶Gアームライザーを装着してパワーアップするゲッター號ノ



A sinistra: Getta Robot Gô indossa la ARMLIZER, un'armatura speciale che lo rende più potente.

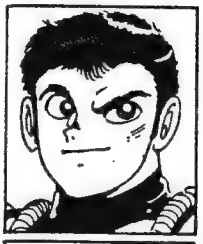
In alto: l'astronave che si trasforma in armatura.



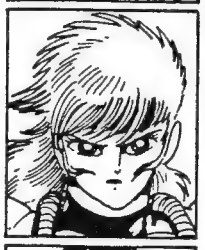
Narkis, il nemico di Getta Robot Gô.

In basso: Narkis sul suo robot.

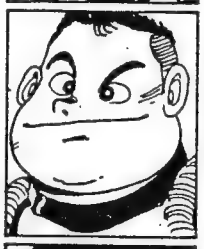
A destra: i personaggi del fumetto di Getta Robot Gô. Dall'alto in basso sono: Gô, Shô, Gai, Hayato, il professor Tachibana. In basso: il dottor Randô e Lasetsu nel fumetto.



●一文字號●隼人の目にとまり、ゲッター1に搭乗。

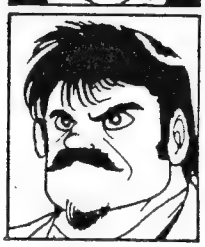


●橘翔●ゲッター2のパイロット。橘博士の娘。



●大道剴●元ゲッター整備員。愛情で3号機を操縦。

●神隼人●一佐の位を持ち、ゲッターの総指揮をとる。



●橘博士●ゲッターロボ號を隼人とともに造りあげた。

●ランドウ●北極にある基地から、世界征服を狙う。

●ラセツ●ランドウの副官。能力はまだ不明。

viaggio nelle produzioni giapponesi

LA SUNRISE FABBRICA DI ROBOT

Quando andammo in Giappone nel 1988, la Sunrise fu la prima produzione giapponese di cartoni animati che visitammo. Preso un appuntamento, scendemmo alla stazione nel quartiere SUGINAMI. Alla stazione ci venne incontro il signor Kawatani, che ci fece da guida. La Sunrise si trova in un minuscolo appartamento di una palazzina modesta, e da fuori nessuno potrebbe immaginare che nasconda una delle produzioni più attive e prolifiche del Giappone. Salimmo le scale e su una porta c'era scritto "SUNRISE, INC.". La guida ci fece entrare e nelle stanzette piccole lavoravano degli animatori (pochi, per la verità), altri coloravano i SERU (i fogli di acetato su cui si disegnano i personaggi dei cartoni animati). Ne guardai alcuni: raffiguravano scene di GUNDAM. La mia prima impressione fu questa: "Come si fa in uno studio così piccolo a produrre i capolavori che sono famosi in gran parte del mondo?"
In effetti il lavoro non si svolgeva tutto in quello studio microscopico, ma anche in altri studi esterni, per quanto riguarda l'animazione. In quello studio veniva effettuata la progettazione dei lavori e le pubbliche relazioni. Poi il signor Kawatani ci portò in un altro appartamentino, sempre nello stesso palazzo, dove c'era la macchina da presa che filmava i disegni per l'animazione.
La Sunrise è una delle maggiori produzioni di animazione dopo la TOEI, la NIPPON ANIMATION, la TEZUKA. A differenza di questi colossi, la Sunrise ha mantenuto l'aspetto delle tante case di animazione "artigianali" giapponesi: studi ricavati in appartamenti sparsi qua e là nella stessa palazzina, o in palazzine vicine, così che per andare da un settore all'altro bisogna salire o scendere scale e attraversare strade.
La Sunrise è sempre stata specializzata nella produzione di cartoni animati di genere fantascientifico, soprattutto robot, e nel 1988 i lavori che stava producendo erano: la saga di Gundam, City Hunter 2, e Samurai Trooper. Attualmente (1994) la Sunrise continua a produrre serie di robot, ma la qualità è nettamente inferiore a quelle precedenti; anche le trame e il character design sono piuttosto scadenti (vedi anche M come Manga n° 0, pagg. 30-33). Anche la Sunrise sta risentendo della crisi di idee, manodopera, e denaro che ha investito l'industria dell'animazione giapponese a partire dal 1990/91. I personaggi e i robot delle serie odierne sono sempre una riesumazione dei personaggi di serie più antiche (cambiati un po'); le trame degli episodi sono semplici e anche l'animazione non è molto elaborata come qualche anno fa.
Basti pensare che saghe come quella di Gundam per il cinema non sono state più riprese dopo il 1991. La tecnica dell'animazione per il cinema è molto più accurata di quella impiegata per un episodio televisivo di 25 minuti, senza contare che gli episodi delle serie TV fatti male e in fretta perché ci sono delle scadenze da rispettare: la messa in onda da parte dell'emittente

viaggio nelle produzioni giapponesi

LA SUNRISE FABBRICA DI ROBOT

Quando andammo in Giappone nel 1988, la Sunrise fu la prima produzione giapponese di cartoni animati che visitammo. Preso un appuntamento, scendemmo alla stazione nel quartiere SUGINAMI. Alla stazione ci venne incontro il signor Kawatani, che ci fece da guida. La Sunrise si trova in un minuscolo appartamento di una palazzina modesta, e da fuori nessuno potrebbe immaginare che nasconda una delle produzioni più attive e prolifiche del Giappone. Salimmo le scale e su una porta c'era scritto "SUNRISE, INC.". La guida ci fece entrare e nelle stanzette piccole lavoravano degli animatori (pochi, per la verità), altri coloravano i SERU (i fogli di acetato su cui si disegnano i personaggi dei cartoni animati). Ne guardai alcuni: raffiguravano scene di GUNDAM. La mia prima impressione fu questa: "Come si fa in uno studio così piccolo a produrre i capolavori che sono famosi in gran parte del mondo?"
In effetti il lavoro non si svolgeva tutto in quello studio microscopico, ma anche in altri studi esterni, per quanto riguarda l'animazione. In quello studio veniva effettuata la progettazione dei lavori e le pubbliche relazioni. Poi il signor Kawatani ci portò in un altro appartamentino, sempre nello stesso palazzo, dove c'era la macchina da presa che filmava i disegni per l'animazione.
La Sunrise è una delle maggiori produzioni di animazione dopo la TOEI, la NIPPON ANIMATION, la TEZUKA. A differenza di questi colossi, la Sunrise ha mantenuto l'aspetto delle tante case di animazione "artigianali" giapponesi: studi ricavati in appartamenti sparsi qua e là nella stessa palazzina, o in palazzine vicine, così che per andare da un settore all'altro bisogna salire o scendere scale e attraversare strade.
La Sunrise è sempre stata specializzata nella produzione di cartoni animati di genere fantascientifico, soprattutto robot, e nel 1988 i lavori che stava producendo erano: la saga di Gundam, City Hunter 2, e Samurai Trooper. Attualmente (1994) la Sunrise continua a produrre serie di robot, ma la qualità è nettamente inferiore a quelle precedenti; anche le trame e il character design sono piuttosto scadenti (vedi anche M come Manga n° 0, pagg. 30-33). Anche la Sunrise sta risentendo della crisi di idee, manodopera, e denaro che ha investito l'industria dell'animazione giapponese a partire dal 1990/91. I personaggi e i robot delle serie odierne sono sempre una riesumazione dei personaggi di serie più antiche (cambiati un po'); le trame degli episodi sono semplici e anche l'animazione non è molto elaborata come qualche anno fa.
Basti pensare che saghe come quella di Gundam per il cinema non sono state più riprese dopo il 1991. La tecnica dell'animazione per il cinema è molto più accurata di quella impiegata per un episodio televisivo di 25 minuti, senza contare che gli episodi delle serie TV fatti male e in fretta perché ci sono delle scadenze da rispettare: la messa in onda da parte dell'emittente

televisiva, che non può aspettare. Queste scadenze invece il cinema non le ha, per cui i lungometraggi cinematografici vengono disegnati molto più accuratamente.
Cionostante, una serie cinematografica di successo come Gundam, dopo "Gundam Formula 91", che lasciava prevedere un seguito, non è più stata ripresa. Attualmente la Sunrise ha prodotto un'ennesima serie di Gundam per la TV, V Gundam, ma questa ha ben poco in comune con con i Gundam del passato. A parte il design dei robot, i personaggi non sembrano affatto adatti a una serie di fantascienza, ma sembrano piuttosto appartenere a una serie umoristica. Vedremo che cosa ci riserverà la Sunrise in futuro.

Fiorella Santillo

FILMOGRAFIA DELLA SUNRISE

	titolo	genere	anno	episodi
1	Muteki Chôjin Zambot 3	serie TV	1977-78	23
2	Muteki Kôjin Daitan 3	serie TV	1978-79	40
3	Kidô Senshi Gundam	serie TV	1979-80	43
4	Tansor 5	serie TV	1979-80	34
5	Muteki Robot Trider G7	serie TV	1980-81	50
6	Densetsu Kyôjin Ideon	serie TV	1980-81	39
7	Saikyô Robot Daioja	serie TV	1981-82	50
8	Taiyô no Kiba Dagram	serie TV	1981-83	75
9	Kidô Senshi Gundam I	film	1981	
10	Kidô Senshi Gundam II	film	1981	
11	White Fang Story	TV Special	1981	
12	Kidô Senshi Gundam III	film	1982	
13	Sentô Meka Zabungle	serie TV	1982	50
14	Space Runaway Ideon	film	1982	
15	Crusher Joe	film	1983	
16	Aura Battler Danbain	serie TV	1983-84	49
17	Sôkô Kihei Votoms	serie TV	1983-84	52
18	Blue Gale Zabungle	film	1983	
19	Taiyô no Kiba Dagram	film	1983	
20	Ginga Hyôryû Vifam	serie TV	1983-84	46
21	Heavy Metal L-Gaim	serie TV	1984-85	54
22	Giant Gorg	serie TV	1984-85	26
23	Kikô Kai Garian	serie TV	1984-85	25
24	Super Robot Galatt	serie TV	1984-85	25
25	Kidô Senshi Gundam Z	serie TV	1985-86	50
26	Dirty Pair	serie TV	1985-86	24
27	SPT Layzner	serie TV	1985-86	38
28	Kidô Senshi Gundam ZZ	serie TV	1986-87	47
29	Arion	film	1986	
30	Bats & Terry	film	1987	
31	Dirty Pair	film	1987	
32	Metal Armor Dragonar	serie TV	1987-88	48
33	City Hunter	serie TV	1987	-
34	Mr. Ajikko	serie TV	1987-88	-
35	Yoroiden Samurai Trooper	serie TV	1988	39
36	Kidô Senshi Gundam 0080 - Pocket no Naka no Senso	serie OAV	1988	-
37	City Hunter 2	serie TV	1988-89	-
38	Merô Rink	film	1988	
39	Wataru	serie TV	1988	-
40	Crusher Joe	film	1988	
41	Madô King Granzot	serie TV	1989-90	41
42	Jûshin Ryger	serie Tv	1989-90	42
43	City Hunter 3	serie TV	1989	-
44	Patlabor	serie TV	1989-90	-
45	Wataru 2	serie TV	1990-91	46
46	SD Gundam: Rakroa no Yûsha	film	1990	
47	Yûsha Excaiser	serie TV	1990-91	-
48	Taiyô Yûsha Firebird	serie TV	1991-92	-
49	GPX Cyber Formula	serie TV	1991	37
50	City Hunter 91	serie TV	1991	-
51	Gundam Formula 91	film	1991	
52	Kidô Senshi Gundam 0083	serie OAV	1991	
53	SD Gundam: Densetsu 3	film	1991	
54	Samurai Trooper: Message	serie OAV	1991	
55	Zettai Muteki Raijin-Oh	serie TV	1991-92	-
56	Metal Jack	serie TV	1991	37
57	Mama wa Shôgaku Yonensei	serie TV	1992	-
58	Gambargar	serie TV	1992	-
59	Da-Gan	serie TV	1992	-
60	Wataru 3	serie TV	1992	-
61	V Gundam	serie TV	1993-94	-
62	Kidô Sentô G Gundam	serie TV	1994	-
63	J-Decker	serie TV	1994	-
64	Aianrigar	serie TV	1993	-
65	Nekketsu Saikyû Gôzaurar	serie TV	1994	-
66	Wataru 4	serie TV	1994	-

A lato: personaggi di G Gundam.

televisiva, che non può aspettare. Queste scadenze invece il cinema non le ha, per cui i lungometraggi cinematografici vengono disegnati molto più accuratamente.
Cionostante, una serie cinematografica di successo come Gundam, dopo "Gundam Formula 91", che lasciava prevedere un seguito, non è più stata ripresa. Attualmente la Sunrise ha prodotto un'ennesima serie di Gundam per la TV, V Gundam, ma questa ha ben poco in comune con con i Gundam del passato. A parte il design dei robot, i personaggi non sembrano affatto adatti a una serie di fantascienza, ma sembrano piuttosto appartenere a una serie umoristica. Vedremo che cosa ci riserverà la Sunrise in futuro.

Fiorella Santillo

FILMOGRAFIA DELLA SUNRISE

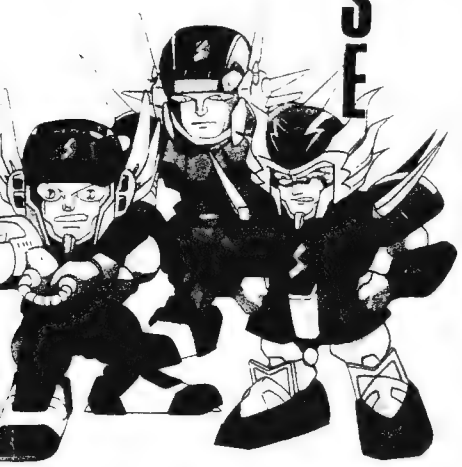
	titolo	genere	anno	episodi
1	Muteki Chôjin Zambot 3	serie TV	1977-78	23
2	Muteki Kôjin Daitan 3	serie TV	1978-79	40
3	Kidô Senshi Gundam	serie TV	1979-80	43
4	Tansor 5	serie TV	1979-80	34
5	Muteki Robot Trider G7	serie TV	1980-81	50
6	Densetsu Kyôjin Ideon	serie TV	1980-81	39
7	Saikyô Robot Daioja	serie TV	1981-82	50
8	Taiyô no Kiba Dagram	serie TV	1981-83	75
9	Kidô Senshi Gundam I	film	1981	
10	Kidô Senshi Gundam II	film	1981	
11	White Fang Story	TV Special	1981	
12	Kidô Senshi Gundam III	film	1982	
13	Sentô Meka Zabungle	serie TV	1982	50
14	Space Runaway Ideon	film	1982	
15	Crusher Joe	film	1983	
16	Aura Battler Danbain	serie TV	1983-84	49
17	Sôkô Kihei Votoms	serie TV	1983-84	52
18	Blue Gale Zabungle	film	1983	
19	Taiyô no Kiba Dagram	film	1983	
20	Ginga Hyôryû Vifam	serie TV	1983-84	46
21	Heavy Metal L-Gaim	serie TV	1984-85	54
22	Giant Gorg	serie TV	1984-85	26
23	Kikô Kai Garian	serie TV	1984-85	25
24	Super Robot Galatt	serie TV	1984-85	25
25	Kidô Senshi Gundam Z	serie TV	1985-86	50
26	Dirty Pair	serie TV	1985-86	24
27	SPT Layzner	serie TV	1985-86	38
28	Kidô Senshi Gundam ZZ	serie TV	1986-87	47
29	Arion	film	1986	
30	Bats & Terry	film	1987	
31	Dirty Pair	film	1987	
32	Metal Armor Dragonar	serie TV	1987-88	48
33	City Hunter	serie TV	1987	-
34	Mr. Ajikko	serie TV	1987-88	-
35	Yoroiden Samurai Trooper	serie TV	1988	39
36	Kidô Senshi Gundam 0080 - Pocket no Naka no Senso	serie OAV	1988	-
37	City Hunter 2	serie TV	1988-89	-
38	Merô Rink	film	1988	
39	Wataru	serie TV	1988	-
40	Crusher Joe	film	1988	
41	Madô King Granzot	serie TV	1989-90	41
42	Jûshin Ryger	serie Tv	1989-90	42
43	City Hunter 3	serie TV	1989	-
44	Patlabor	serie TV	1989-90	-
45	Wataru 2	serie TV	1990-91	46
46	SD Gundam: Rakroa no Yûsha	film	1990	
47	Yûsha Excaiser	serie TV	1990-91	-
48	Taiyô Yûsha Firebird	serie TV	1991-92	-
49	GPX Cyber Formula	serie TV	1991	37
50	City Hunter 91	serie TV	1991	-
51	Gundam Formula 91	film	1991	
52	Kidô Senshi Gundam 0083	serie OAV	1991	
53	SD Gundam: Densetsu 3	film	1991	
54	Samurai Trooper: Message	serie OAV	1991	
55	Zettai Muteki Raijin-Oh	serie TV	1991-92	-
56	Metal Jack	serie TV	1991	37
57	Mama wa Shôgaku Yonensei	serie TV	1992	-
58	Gambargar	serie TV	1992	-
59	Da-Gan	serie TV	1992	-
60	Wataru 3	serie TV	1992	-
61	V Gundam	serie TV	1993-94	-
62	Kidô Sentô G Gundam	serie TV	1994	-
63	J-Decker	serie TV	1994	-
64	Aianrigar	serie TV	1993	-
65	Nekketsu Saikyû Gôzaurar	serie TV	1994	-
66	Wataru 4	serie TV	1994	-

A lato: personaggi di G Gundam.

PROFILO DELLA SUNRISE

n alto: scene da "J-Decker" una uova serie di robot.

In basso: personaggi di "Aianrigar".



La Sunrise è una ditta di produzione con servizi che spaziano dalla produzione di film per il cinema, animazione televisiva e video originali, musica, pubblicità e merchandising. Nel mondo ferocemente competitivo dell'animazione giapponese, la Sunrise gode di una fama speciale nel genere "robot action" che tratta di fantascienza, ed è molto conosciuta come "Sunrise l'originale" fra una larga fascia di fans dentro e fuori i circoli dell'animazione e della fantascienza.

La data di origine della Sunrise risale al 1972 quando i membri-chiave della "Mushi Production", la compagni di produzione capeggiata da Osamu Tezuka, il più famoso disegnatore di animazione giapponese e uno dei creatori dell'animazione televisiva in Giappone, si resero indipendenti e formarono lo Studio Sunrise.

Lo Studio Sunrise crebbe e diventò la Nippon Sunrise Inc. (da non confondere con la Nippon Animation, N.d.R.), e 15 anni dopo, nel 1987 cominciò di nuovo come Sunrise, Inc. Oggi la Sunrise ha sette studi di produzione e possiede una larga rete di artisti professionali. E' considerata come un leader fra le tre maggiori ditte di produzione in Giappone: Toei Doga, Nippon Animation, e appunto Sunrise.

La Sunrise tratta dal progetto e sviluppo della storia originale fino alla produzione finale.

L'alta qualità dei film della Sunrise (fino al '90/'91 circa) è provata dai numerosi premi che ha ricevuto, incluso il Grand Prix dell'animazione del Giappone.

Questo dimostra lo spirito d'intraprendenza e la flessibilità dello staff della Sunrise; l'attenzione approfondita e la cura che dà alle ricerche storiche, la messa in opera della storia, lo sviluppo dei personaggi, l'arte e tutti gli altri fattori che fanno di un lavoro di animazione un vero successo.

I "robot giganti" sono stati il punto di forza del Giappone, sono stati accolti fanaticamente da ragazzi e ragazze del mondo intero. Questi simboli di potere e giustizia colpiscono l'immaginazione dei giovani in ogni luogo, e sono oggetto dell'adorazione dei bambini.

La Sunrise ha creato i suoi robot basati sulla fantascienza con uno spirito competitivo. Il successo fenomenale di "Mobile Suit Gundam" conquistò il Giappone e divenne un fenomeno sociale grazie al suo senso realistico di un lontano futuro e a un credibile dramma umano. Lanciata come una serie Tv, Gundam balzò al successo, così fu messa in commercio come film in tre parti. Questo incoraggiò la produzione delle nuove serie televisive "Mobile Suit Gundam Z" e "Mobile Suit GundamZZ". Nel 1988, sette anni dopo la fine della prima serie televisiva, rivisse ancora come un film-bomba: "Mobile Suit Gundam - Il Ritorno di Shia". Gundam ha avuto un impatto potente sui bambini sia in Giappone che nel resto del mondo, e ha influenzato fortemente gli altri scrittori di fantascienza e illustratori giapponesi.

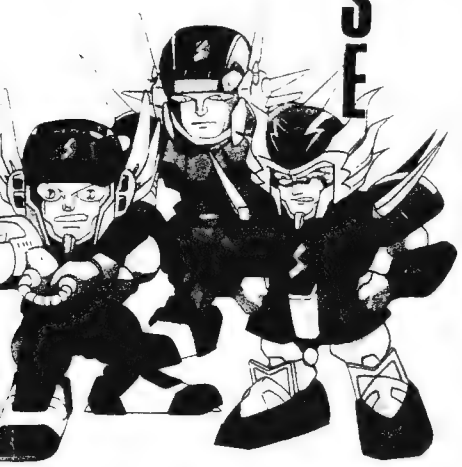
Il successo di Gundam dette prova del supporto fanatico dei fans della Sunrise. Il suo staff non è stato deluso e si è messo in moto in molti altri generi inclusi la "Space Opera" con "Crusher Joe" e "Dirty Pair" (questo ultimo noto i n Italia come "Kate e Julie" trasmesso da Odeon Tv nel 1990), la mitologia greca con "Arion" la cucina buongustaia con "Mr. Ajikko" la suspence con "City Hunter", il baseball con "Bats & Terry", azione e battaglia con "Samurai Trooper" (conosciuto in Italia come "I 5 Samurai" trasmesso da Italia 7 a partire dal 1990), l'avventura farsesca con "Mistery Hero Wataru". Tutti questi film e serie TV hanno avuto un buon successo come gli spettacoli basati sui robot, indicando le direzioni nelle quali la Sunrise si è poi mossa in seguito. La Sunrise afferma che il suo stile, anche cambiando, resta nei temi comuni a tutti i suoi fans: amore, coraggio, amicizia, e modo di vedere la vita positivo.

La Sunrise, quando si trova a reclamizzare spettacoli di animazione sui robot, coopera con i fabbricanti di giocattoli. Questi hanno il ruolo di sponsor. La Sunrise è coinvolta nel merchandising e produce giocattoli capaci di trasformarsi e unirsi nel modo esatto dei loro modelli animati. Questi modellini incontrano completamente i bisogni dei fabbricanti di giocattoli. La Sunrise è anche presente nella produzione di giochi di ruolo, giochi da tavolo e altre forme di merchandising. Dal 1988 lavora strettamente a contatto con alcuni dei più grandi produttori di cibo, pubblicitari e ditte di commercio generale, e spera di incontrare le sfide di una nuova era.

PROFILO DELLA SUNRISE

n alto: scene da "J-Decker" una uova serie di robot.

In basso: personaggi di "Aianrigar".



La Sunrise è una ditta di produzione con servizi che spaziano dalla produzione di film per il cinema, animazione televisiva e video originali, musica, pubblicità e merchandising. Nel mondo ferocemente competitivo dell'animazione giapponese, la Sunrise gode di una fama speciale nel genere "robot action" che tratta di fantascienza, ed è molto conosciuta come "Sunrise l'originale" fra una larga fascia di fans dentro e fuori i circoli dell'animazione e della fantascienza.

La data di origine della Sunrise risale al 1972 quando i membri-chiave della "Mushi Production", la compagni di produzione capeggiata da Osamu Tezuka, il più famoso disegnatore di animazione giapponese e uno dei creatori dell'animazione televisiva in Giappone, si resero indipendenti e formarono lo Studio Sunrise.

Lo Studio Sunrise crebbe e diventò la Nippon Sunrise Inc. (da non confondere con la Nippon Animation, N.d.R.), e 15 anni dopo, nel 1987 cominciò di nuovo come Sunrise, Inc. Oggi la Sunrise ha sette studi di produzione e possiede una larga rete di artisti professionali. E' considerata come un leader fra le tre maggiori ditte di produzione in Giappone: Toei Doga, Nippon Animation, e appunto Sunrise.

La Sunrise tratta dal progetto e sviluppo della storia originale fino alla produzione finale.

L'alta qualità dei film della Sunrise (fino al '90/'91 circa) è provata dai numerosi premi che ha ricevuto, incluso il Grand Prix dell'animazione del Giappone.

Questo dimostra lo spirito d'intraprendenza e la flessibilità dello staff della Sunrise; l'attenzione approfondita e la cura che dà alle ricerche storiche, la messa in opera della storia, lo sviluppo dei personaggi, l'arte e tutti gli altri fattori che fanno di un lavoro di animazione un vero successo.

I "robot giganti" sono stati il punto di forza del Giappone, sono stati accolti fanaticamente da ragazzi e ragazze del mondo intero. Questi simboli di potere e giustizia colpiscono l'immaginazione dei giovani in ogni luogo, e sono oggetto dell'adorazione dei bambini.

La Sunrise ha creato i suoi robot basati sulla fantascienza con uno spirito competitivo. Il successo fenomenale di "Mobile Suit Gundam" conquistò il Giappone e divenne un fenomeno sociale grazie al suo senso realistico di un lontano futuro e a un credibile dramma umano. Lanciata come una serie Tv, Gundam balzò al successo, così fu messa in commercio come film in tre parti. Questo incoraggiò la produzione delle nuove serie televisive "Mobile Suit Gundam Z" e "Mobile Suit GundamZZ". Nel 1988, sette anni dopo la fine della prima serie televisiva, rivisse ancora come un film-bomba: "Mobile Suit Gundam - Il Ritorno di Shia". Gundam ha avuto un impatto potente sui bambini sia in Giappone che nel resto del mondo, e ha influenzato fortemente gli altri scrittori di fantascienza e illustratori giapponesi.

Il successo di Gundam dette prova del supporto fanatico dei fans della Sunrise. Il suo staff non è stato deluso e si è messo in moto in molti altri generi inclusi la "Space Opera" con "Crusher Joe" e "Dirty Pair" (questo ultimo noto i n Italia come "Kate e Julie" trasmesso da Odeon Tv nel 1990), la mitologia greca con "Arion" la cucina buongustaia con "Mr. Ajikko" la suspence con "City Hunter", il baseball con "Bats & Terry", azione e battaglia con "Samurai Trooper" (conosciuto in Italia come "I 5 Samurai" trasmesso da Italia 7 a partire dal 1990), l'avventura farsesca con "Mistery Hero Wataru". Tutti questi film e serie TV hanno avuto un buon successo come gli spettacoli basati sui robot, indicando le direzioni nelle quali la Sunrise si è poi mossa in seguito. La Sunrise afferma che il suo stile, anche cambiando, resta nei temi comuni a tutti i suoi fans: amore, coraggio, amicizia, e modo di vedere la vita positivo.

La Sunrise, quando si trova a reclamizzare spettacoli di animazione sui robot, coopera con i fabbricanti di giocattoli. Questi hanno il ruolo di sponsor. La Sunrise è coinvolta nel merchandising e produce giocattoli capaci di trasformarsi e unirsi nel modo esatto dei loro modelli animati. Questi modellini incontrano completamente i bisogni dei fabbricanti di giocattoli. La Sunrise è anche presente nella produzione di giochi di ruolo, giochi da tavolo e altre forme di merchandising. Dal 1988 lavora strettamente a contatto con alcuni dei più grandi produttori di cibo, pubblicitari e ditte di commercio generale, e spera di incontrare le sfide di una nuova era.

CONCORSO M FILES n.1

Cari Lettori,
abbiamo deciso di organizzare alcuni concorsi per voi, e vogliamo cominciare proprio da questo numero, proponendovi uno dei concorsi più divertenti a cui poter partecipare. Basta avere una macchina fotografica... e tanta fantasia!
Chi di voi non ha mai provato a mascherarsi come i personaggi dei vostri cartoni preferiti almeno una volta a Carnevale, o a una festa con gli amici?
Avrete sicuramente scattato molte foto travestiti da Hyôga o da Capitan Harlock! Inviateci quindi le vostre foto in maschera (che siano nitide e non troppo piccole). Noi sceglieremo le più belle, le pubblicheremo, e premieremo le più somiglianti ai personaggi dei cartoni, con questi omaggi che vi piaceranno sicuramente:

1° Premio: un set di tre musicassette (Saint Seiya, Hokuto no Ken, Arslan).

2° premio: due fogli plastificati (Saint Seiya, Lamù).

3° Premio: due cartoline plastificate (Samurai Trooper, Utsunomiko).

Inviate le vostre foto, complete di nome, cognome e indirizzo a:

M come MANGA
c/o Cristina Santillo
Via Gallia 60
00183 Roma

Allora, buon lavoro e...
aspettiamo le vostre foto!

La moda di travestirsi da supereroi dilaga tanto in Giappone quanto in Italia.

A lato: le redattrici di M come Manga (esclusa la tipewriter, n.d.t.) in uno dei (frequenti, n.d.t.) momenti di pazzia, travestite da Seiya e Hyôga.

CONCORSO M FILES n.1

Cari Lettori,
abbiamo deciso di organizzare alcuni concorsi per voi, e vogliamo cominciare proprio da questo numero, proponendovi uno dei concorsi più divertenti a cui poter partecipare. Basta avere una macchina fotografica... e tanta fantasia!
Chi di voi non ha mai provato a mascherarsi come i personaggi dei vostri cartoni preferiti almeno una volta a Carnevale, o a una festa con gli amici?
Avrete sicuramente scattato molte foto travestiti da Hyôga o da Capitan Harlock! Inviateci quindi le vostre foto in maschera (che siano nitide e non troppo piccole). Noi sceglieremo le più belle, le pubblicheremo, e premieremo le più somiglianti ai personaggi dei cartoni, con questi omaggi che vi piaceranno sicuramente:

1° Premio: un set di tre musicassette (Saint Seiya, Hokuto no Ken, Arslan).

2° premio: due fogli plastificati (Saint Seiya, Lamù).

3° Premio: due cartoline plastificate (Samurai Trooper, Utsunomiko).

Inviate le vostre foto, complete di nome, cognome e indirizzo a:

M come MANGA
c/o Cristina Santillo
Via Gallia 60
00183 Roma

Allora, buon lavoro e...
aspettiamo le vostre foto!

La moda di travestirsi da supereroi dilaga tanto in Giappone quanto in Italia.

A lato: le redattrici di M come Manga (esclusa la tipewriter, n.d.t.) in uno dei (frequenti, n.d.t.) momenti di pazzia, travestite da Seiya e Hyôga.

Compilate il tagliando qui sotto e speditelo in busta chiusa a:
M COME MANGA C/O CRISTINA SANTILLO VIA GALLIA 60
00183 ROMA

NOME_____ COGNOME_____

VIA_____ n°_____ CITTA'_____ PROV_____

CAP_____ PROFESSIONE_____ ETA'_____

Cosa ti è piaciuto di più in questo numero?

I fumetti Le rubriche/gli articoli

Quale fumetto ti è piaciuto di più?

Kimiboku ☐ X ☐

Di questi quale vorresti che continuasse?

_____

Quali rubriche ti sono piaciute di più?

Il romanzo di Saint Seiya ☐ Le produzioni giapponesi ☐

Le canzoni dei cartoni ☐ M come Mail ☐

Le schede dei personaggi ☐ Il concorso ☐

Ti è piaciuto l'articolo sulle scene censurate? Sì ☐ No ☐

Cosa non ti è piaciuto di questo numero?

_____

Perché non ti è piaciuto?_____

_____

Cosa vorresti veder pubblicato su M COME MANGA?

_____

I fumetti letti da destra a sinistra li leggi senza difficoltà
o vorresti che fossero ribaltate le tavole?

_____

Qual'è il tuo cartone animato preferito?

_____

Qual'è il tuo fumetto giapponese preferito fra quelli che ancora non sono stati pubblicati in italiano?

_____

NEL PROSSIMO NUMERO:

continua: ☐ **X**

☐ **la 3° parte del romanzo di Saint Seiya**

☐ **Kimiboku·le parodie erotiche**

☐ **le schede dei personaggi disegnate da ARAKI**

dossier sulla Tezuka Production

Come nasce un cartone animato in Giappone

Tokyo Babylon

FANTASTICO! le illustrazioni di TETSUO HARA

Compilate il tagliando qui sotto e speditelo in busta chiusa a:
M COME MANGA C/O CRISTINA SANTILLO VIA GALLIA 60
00183 ROMA

NOME_____ COGNOME_____

VIA_____ n°_____ CITTA'_____ PROV_____

CAP_____ PROFESSIONE_____ ETA'_____

Cosa ti è piaciuto di più in questo numero?

I fumetti Le rubriche/gli articoli

Quale fumetto ti è piaciuto di più?

Kimiboku ☐ X ☐

Di questi quale vorresti che continuasse?

_____

Quali rubriche ti sono piaciute di più?

Il romanzo di Saint Seiya ☐ Le produzioni giapponesi ☐

Le canzoni dei cartoni ☐ M come Mail ☐

Le schede dei personaggi ☐ Il concorso ☐

Ti è piaciuto l'articolo sulle scene censurate? Sì ☐ No ☐

Cosa non ti è piaciuto di questo numero?

_____

Perché non ti è piaciuto?_____

_____

Cosa vorresti veder pubblicato su M COME MANGA?

_____

I fumetti letti da destra a sinistra li leggi senza difficoltà
o vorresti che fossero ribaltate le tavole?

_____

Qual'è il tuo cartone animato preferito?

_____

Qual'è il tuo fumetto giapponese preferito fra quelli che ancora non sono stati pubblicati in italiano?

_____

NEL PROSSIMO NUMERO:

continua: ☐ **X**

☐ **la 3° parte del romanzo di Saint Seiya**

☐ **Kimiboku·le parodie erotiche**

☐ **le schede dei personaggi disegnate da ARAKI**

dossier sulla Tezuka Production

Come nasce un cartone animato in Giappone

Tokyo Babylon

FANTASTICO! le illustrazioni di TETSUO HARA